



мы с вами одной крови

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

№9
2008



**Alone
in the Dark**

Извлекаем корни

**СМЕРШ:
момент
истины**

*Там где пехота
не пройдет...*

Предтечи

*Полный фарш,
плюс космос*

**Выиграй
в этом номере**



ПОСТЕРЫ



В НОМЕРЕ

- The Chronicles of Narnia: Prince Caspian
- Алмазный меч, Деревянный меч
- Rhodan: Myth of the Illochim
- Секрет Да Винчи: Потерянный манускрипт
- Journey To The Center Of The Earth 3D
- Warhammer 40k: Squad Command
- 4x4 Extreme Rally: World Tour
- E3 Media & Business summit
- XXXB – супергеройский размер

- Happy Tree Friends
- Улетный Баскетбол
- Flow
- This is Vegas
- The Wheelman
- Pure
- Волку – волчья мышь!
- Appleseed: Ex Machine
- WCG 2008

www.shpil.com

подписной индекс – 23852



КОРОБКА РЕДУКТОРА

Стоило только расслабиться, насладиться вкусом свободы, как снова нужно возвращаться в обычное русло жизни. Для кого-то заунывно зазвенит звонок на уроки, кого-то ждут длинные пары в душных аудиториях, кого-то подстерегают парни, мечтающие хоть кому-то напарить кирзовые сапоги, а кого-то – просто работа. Но это не касается нас, шпилеров. Ведь у нас есть отличное средство от скуки – игры. Так что отдых не заканчивается, он переходит в плоскость кибер-пространства.

Посмотрим, чем же мы сможем развлечься. Август не принес особо интересных игр, основной улов был в прошлом месяце, но все же нашелся один мегагейм, скрасивший прощание с летом. Это «Devil May Cry 4». Остальная масса компьютерных игр не может похвастаться увлекательностью или революционностью – летне-отпускной спад активности все же настиг разработчиков и издателей. Не думайте, что мы забыли о долгожданном (но не настолько дооолгооо, как первая часть) приквеле Сталкера. Он выходит в последние дни августа, уже после того, как этот номер отправится в печать, и попадет прямоком в октябрьский номер – ждите обзор от Wolf-a.

Но летние отпуска нисколько не сказались на будущих планах разработчиков, с ними можно подробней ознакомиться в обзоре новинок с ЕЗ и наших превью. А также отдых вызвал активизацию других рубрик журнала. В новом виде возродился «РАШПИЛЬ» – в нем теперь будут приводиться практические примеры моддинга и обсуждаться связанные с этим темы. А «Анимания» решила организовать свой собственный анимешный конкурс (не пропустите!). Так что скучать не придется.

За сим, откланиваюсь.

By BondD



СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты	
ИгроПАНОРАМА	2
MegaGame	
Devil May Cry. Двое из ларца	8
To play or not to play	
Alone in the Dark. У последней черты	12
СМЕРШ. Ахтунг! Русо туристо!	14
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian. Старая-старая сказка	16
Алмазный меч, Деревянный меч. Пенопластовый меч	18
Rhodan: Myth of the Illochim. Давным-давно, в одной далекой галактике	20
Секрет Да Винчи: Потерянный манускрипт. Записки и интриги	22
Happy Tree Friends. В мире животных	23
АЦТОЙ	
Улетный Баскетбол. Забрось в корзину	25
Карман-и-Я	
Warhammer 40k: Squad Command. Отвага и честь!	26
Flow. Микроскопическая жизнь	27
Ждем-с	
Предтечи. Все собрать и совместить	28
This is Vegas. Добро пожаловать в город греха!	36
The Wheelman. По стопам Driver'a	40
Pure. Четырехколесное, а не машина	42
Cell-O-fan	
4x4 Extreme Rally: World Tour. Крепче за баранку держись, шофер	44
Journey To The Center Of The Earth 3D. Хожу, брожу	44
РАШПИЛЬ!	
Волку – волчья мышь!	46
Железный бум	
Back to school	48
Clubничка	
E3 Media & Business summit	50
WCG 2008: Киберспортивный еженедельник	52
Columbia Brother	
XXXB – супергеройский размер	56
Animania	
Appleseed: Ex Machine	60
Vox Populi	
Письма читателей	62
Конкурс	63

Р. S. 12-балльная система оценки игр:

0–2 — таких игр не существует; 3–4 — полный ацтой; 5–6 — стоит поиграть для общего развития; 7–8 — на любителя (а вообще — неплохо); 9–10 — классная игра с маленькими недостатками; 11 — шедевр. Обязательно купите; 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

«Шпиль!»

Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р. № 5 (78), травень 2008 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор

Д. Бондаренко

Редактор

В. Откідич

Літературний редактор

Р. Бондаренко

Дизайн та комп'ютерна верстка

А. Карташева

Фотокореспондент

М. Смоляр

Відділ реклами

І. Зімельєва

(adv_secretary@comizdat.com)

Відділ збуту

І. Краснопольський

Менеджер з передплати

С. Малишева

Зав. виробництвом

Ю.О. Курніков

producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються

і не повертаються.

Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.

Підписано до друку 19.08.2008.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».

Зам. №08-5724

Друк офсетний

Формат 60х90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня «Новий друк» м. Київ, вул. Магнітогорська, 1, тел. (044) 451-48-03.

ТЕЛЕКОМ

АА ГП Телеком

офіційний інтернет-провайдер

тел. (044) 238-89-89 www.iptelecom.ua

Технічну підтримку редакції забезпечує компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

ЕПОС

АДРЕСА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 03680, м. Київ-680, просп. Перемоги, 53

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04080, м. Київ-80,

вул. Фрунзе, 40

Тел./Факс: (044) 390-77-50

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2008

Засновник – С.М. Костюков

Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання

матеріалів у будь-якій формі можливе

лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні

матеріали фірм-виробників та

матеріали з сайтів: www.gamespot.com,

www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852

з DVD-диском – 01727

За одного небитого месяц жизни дают



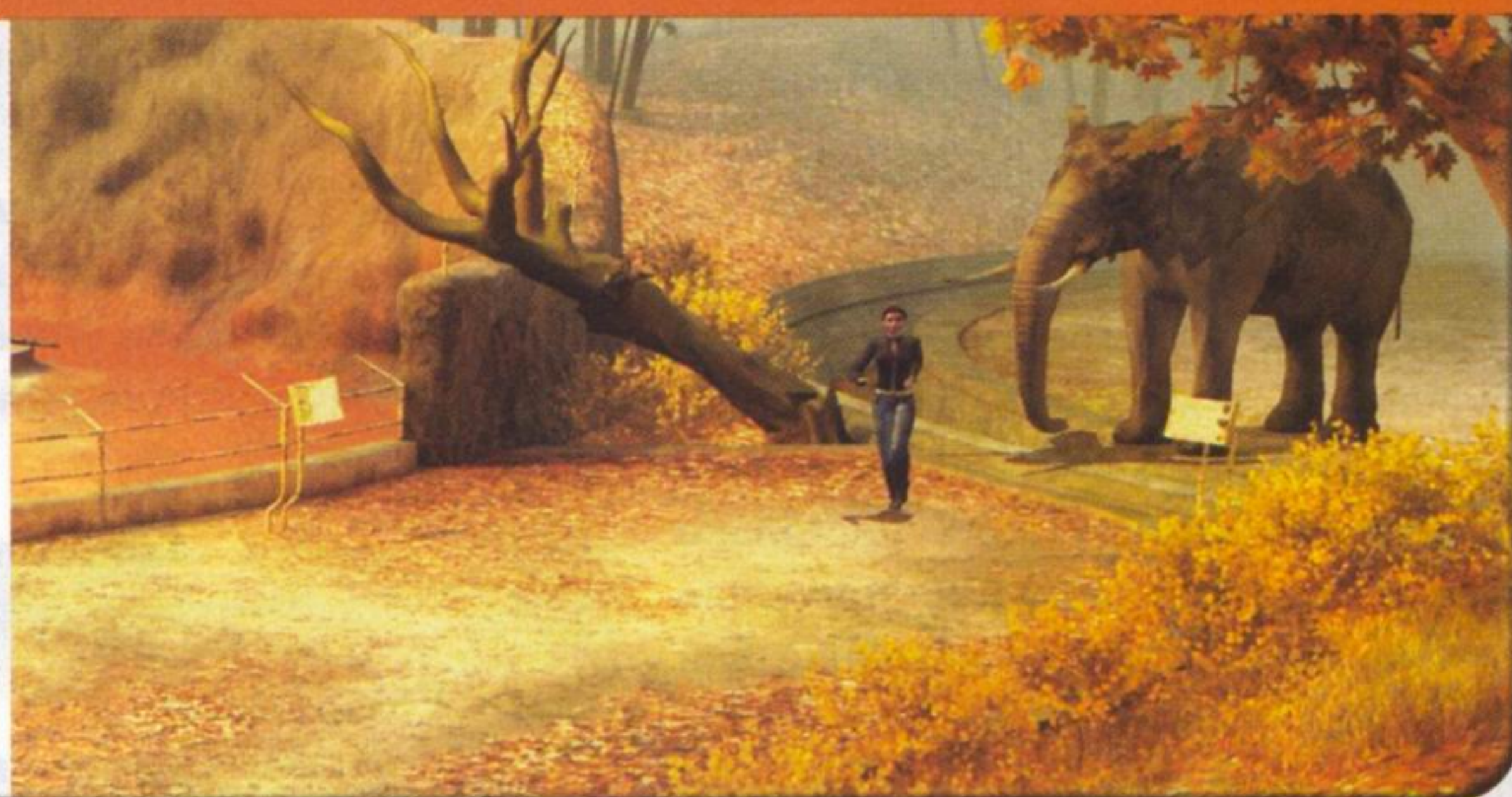
О том, что компьютерные игры – это в некотором роде наркотик, знают многие. На Западе с этим активно обычно борются, иногда и наоборот, используют этот факт для рекламной акции и привлечения в игровые миры все большего количества людей. По крайней мере, так произошло в

мире World of Warcraft, где за каждого привлеченного новичка дают всякие разные бонусы – такие, как месяц бесплатной игры, в три раза больше опыта, а за каждые два уровня есть возможность получить один уровень для вашего персонажа с более низкими характеристиками.

Совершенно секретно

Несмотря на то, что в последнее время выходит и без того немало адвенчур, хотим обратить ваше внимание на свежее анонсированную Secret Files 2. Как и первая часть серии, она представляет собой классическую «point & click» игру, со всеми делами которой можно справиться одной левой. Интересна она

обещает быть в первую очередь тем, что подобных игрушек уже давно не выходило, да и первая часть вспоминается в основном хорошими словами. Над игрушкой трудятся две немецкие студии Fusionsphere Systems и Animation Arts, которые обещают ее пустить по миру в следующем году.



Таинственный остров



Издательство Deep Silver, прославившееся небезызвестной Готикой, совместно с Piranha Bytes намеревается выпустить новую игрушку Risen. Как и уже упомянутая ранее Gothic, игра станет РПГ, а ее действие будет происходить в Средние века. По сюжету главный герой Risen приходит в себя на берегу острова после кораблекрушения, сначала он видит вулкан, а потом повсюду начинают

вновь появляться древние храмы и странные, экзотические существа. Как объясняют их появление в игре – неизвестно, но очень хочется надеяться, что игра не станет клоном ни одного из уже существующих миров, а будет независимым и интересным проектом. Правда, сколько придется ждать – толком неизвестно, зато можно следить за игрой на ее родном сайте – www.risen.deepsilver.com.

Вперед в прошлое

Некоторые разработчики идут по пути наименьшего сопротивления: вместо того, чтобы придумать новую идею и игру, способную затмить собой воспоминания, они реконструируют старые и всем известные проекты. Например, в последнее время появилась информация о новых частях Divine Divinity

(Divinity 2: Ego Draconis), Wolfenstein и славной Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood. Правда, последнюю собираются выпустить только для одной платформы – Nintendo DS. В общем, фанаты старых игрушек могут либо ликовать, либо готовить валерьянку – на тот случай, если игры не оправдают ожиданий.



Улыбаемся и машем



Обычно, говоря об игровых манипуляторах, мы имеем в виду мышек, джойпады, клавиатуры или специальные инструменты для гоночных или авиа симуляторов. В общем, хоть и близок выбор манипуляторов к приставочным, но не настолько, как хотелось бы. Вот, например, у Wii есть собственный беспроводный манипулятор, которым можно махать в воздухе, да и другие создатели приставок аналоги собираются делать, а компьютерщикам остается только завидовать. Точнее – оставалось. По-

тому что теперь наличие в доме беспроводного манипулятора для компа зависит только от собственного желания и финансового положения – компания ASUS выпустила классный манипулятор Eee Stick. Судить о его удобстве пока что, конечно, рано, но выглядит очень уж интересно, да и путешествовать от компа свободно можно метров эдак на десять. В общем, поживем – увидим, тем более что цена пока что не названа, да и ждать чудо природы можно не раньше конца года.

Магия отражения



Современные игры стремятся к реалистичности: для воссоздания движения задействуют MotionCapture, для теней и освещения Transform&Light и шейдеры. Но что до сих пор не поддавалось производителям видеожелеза, так это отображение отражающих поверхностей в режиме реального времени – слишком много ресурсов требовалось для просчета переотражений и искажений изображения. Компания Intel наконец-то приблизила решение

этой проблемы – экспериментальная версия Quake Wars, доработанная для использования технологии Ray-Tracing, демонстрирует недостижимые доселе эффекты и качество картинки, радуя глаз правильным отображением окружающих предметов в отражающих поверхностях. На данный момент есть только прототипы устройств, использующих эту технологию, но через несколько лет Intel обещает начать массовый выпуск подобных видеокарт.

www.videomate.com.ua

1955
рік

COMPRO
TECHNOLOGY

1979
рік

ЕВОЛЮЦІЯ ТЕЛЕБАЧЕННЯ



2008
рік

ТВ-ТЮНЕРИ COMPRO
VideoMate

Офіційний дистриб'ютор K-Trade, www.k-trade.ua

КУПУЙТЕ У ВСІХ РОЗДІБНИХ МЕРЕЖАХ ТА У ДИЛЕРІВ:

Київ	торгівельна мережа "Рубин"	8 (044) 257 55 73
Київ	торгівельна мережа "Рубин"	8 (044) 332-54-90
Вінниця	Магазин "Алекс"	8 (0432) 53-50-01
Вінниця	Магазин "CompLex"	8 (0432) 52-07-82
Горлівка	Магазин "Комп'ютерні Технології"	8 (0624) 52-09-79
Дніпропетровськ	НВЦ "КОМПІСІ"	8 (056) 777-99-51
Дніпропетровськ	ЧИП	8 (056) 370-46-36
Донецьк	Магазин "Комп'ютерні Технології"	8 (062) 343-88-88
Донецьк	Магазин "Комп'ютерна Мода"	8 (062) 381-36-85
Донецьк	Магазин "Комп'ютерна Мода"	8 (062) 381-58-10
Запоріжжя	Микротрон	8 (0612) 33-33-66
Запоріжжя	ЧП "Фотоком"	8 (0612) 12-69-04
Кіровоград	КАСП-СИСТЕМ	8 (0522) 34-88-89
Рівне	Комтехсервіс	8 (0362) 63-30-20
Сімферополь	Магазин "Домашній Комп'ютер"	8 (0652) 24-81-81
Сімферополь	Оптима-Крим	8 (0652) 22-25-00
Сімферополь	Оптима-Крим	8 (0652) 57-61-64
Сімферополь	LuxIT	8 (0652) 27-16-23
Умань	торгівельний центр "ЗОРЯНИЙ"	8 (04744) 3-62-44
Харків	Магазин "Альтаир"	8 (057) 714-08-00
Харків	Магазин "Альтаир"	8 (057) 757-15-25
Харків	Магазин "Сервер"	8 (057) 751-06-21
Харків	Магазин "Enter"	8 (057) 720-10-01
Харків	Магазин "СолерС"	8 (057) 720-29-20
Харків	SMT-магазин	8 (057) 754-88-82
Харків	Магазин "Стелс"	8 (057) 758-94-98
Харків	"Електронний Мир"	8 (057) 771-09-09
Харків	"Електронний Мир"	8 (057) 754-55-66
Хмельницький	ЧИП-СЕРВІС	8 (0382) 72-05-00
Хмельницький	ЧИП-СЕРВІС	8 (0382) 72-06-00
Черніаці	торгівельна мережа "ФЛЕШ"	8 (0372) 27-54-15

КУПУЙТЕ В НАЙКРАЩИХ МАГАЗИНАХ ЕЛЕКТРОНІКИ!

DEVIL MAY CRY™



Мульти
Ультра
Сентаур



DEVIL MAY CRY

CAPCOM[®]

DEVILMAYCRY.COM

Демонов рубят — орбы летят.
(DMC-шная пословица)

DEVIL MAY CRY

ДВОЕ ИЗ ЛАРЦА

Жанр:

экшен

www.devilmaycry.com

Разработчик:

Capcom

www.capcom.com

Издатель:

Capcom

www.capcom.com

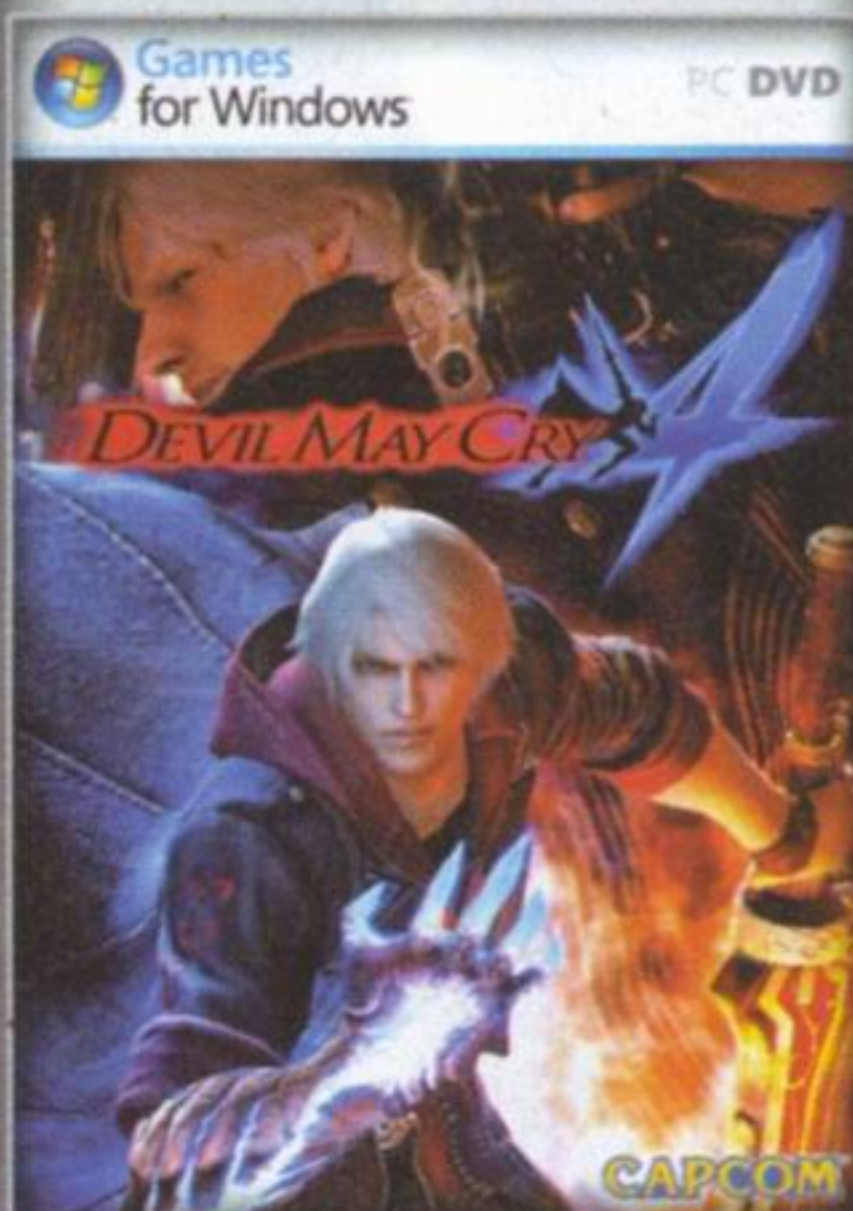
Издатель в СНГ:

1C

games.1c.ru

Системные требования:

Процессор 3 ГГц
Память: 512 Мб (XP),
1 Гб (Vista)
Видео-карта: класса
GeForce 6600 256 Мб
Жесткий диск: 8 Гб



PS3 | X360 | PC

Три дня до часа X

Утро не заладилось — постоянно звонит мобильник, куда-то нужно бежать, спешить, лететь, а хочется банально отоспаться. Но отпуск на носу, и нужно успеть сделать как можно больше, чтоб потом звонки не испортили весь отдых. Да и собственно к предстоящему отдыху стоит хотя бы немного подготовиться: ласты купить, маску, средство от комаров и кучу всякой мелочевки. Собственно, собирая амуницию для отпуска, завалился к другу — спальник позаимствовать. Процедура отнятия материальных ценностей прошла успешно. Пациент, удачно нейтрализованный стопкой болванок со свежим аниме, не возражал даже если б ему ампутировали почки, не то что жизненно важный для отдыха спальный мешок.

Пол дня до часа X

Ничто не предвещало беды — удивительно, нет, даже сказочно чистый поезд доставил нашу компанию практически прямо на набережную. Закинув рюкзаки на плечи, мы отправились искать местечко подальше от шумных «Мамо, де море?» и поближе к воде. Хорошо хоть отдыхающие предпочитают не удаляться от благ цивилизации, и буквально через пару часов быстрого пешего хода мы выбрались на безлюдный пляж.

Хана, или ночь первая

Когда начало темнеть, решив не топиться вусмерть в первый же день, мы начали разгружать свои пожитки. Распихав все по палатке, я уже было собрался спать, как вдруг обнаружил, что мне достался не просто спальник, а спальник с мега-пупер бонусом — одурманенный аниме, дружбан оставил в нем палевного плюшевого мишку и какой-то диск. Медведь оказался довольно странным: угрюмое выражение морды, красные глаза, вышитый на спине (в стиле якудза) дракон и имя на правой лапе — Виталька. А вот диск... диск тут явно неспроста... На обложке: «Devil May Cry 4». Чего? DMC4??? Е!!! Где мой ноутбук? Какое «кино посмотреть», тут игра! Все... отдых сорван...

Да, Capcom неслабо порадовали пользователей персоналок. Если первые две игры серии вышли только на консолях, третью часть походов Данте мы смогли попробовать только через полгода после консольщиков, то в этот раз игра стартовала практически одновременно на всех платформах. Это тем более удивительно на фоне того, что многие разработчики и издатели сейчас повадились выпускать PC версии игр значительно позже консольных, а то и вовсе

уходят с компьютерного рынка.

Муки, в попытках совладать с DMC4, продлились полночи, пока не сел аккумулятор. За столько времени я смог только посмотреть вступительный ролик да пройти половину обучающей миссии. Не то чтоб она была сильно длинной — просто управиться с героем при помощи мыши и клавиатуры оказалось очень тяжело. Это и не удивительно — все же проект кроссплатформенный и рассчитан на использование джойстика, хотя без него можно и обойтись, но впечатление от игры будет испорчено напрочь. В общем, в первом раунде «игра VS человек» победил явно не человек. Не вникнув ни в сюжет, ни в атмосферу игры, я уполз в спальник.

Утро

Удаленность от цивилизации не значит, что стоит совсем отказываться от ее благ. Раскинув полотно солнечной батареи, я поставил ноут на зарядку — не зря же я взял с собой несколько десятков фильмов. Об игре я предпочитал даже не вспоминать. Полужасанные тела вылезли из палатки и отправились по своим делам: кто к морю, кто в город, кто полез на соседнюю гору — не компьютером единым...

05:35:25



Ночь вторая – возвращение.

Вернувшись вечером в палатку, получил нервную травму, руки трясутся до сих пор. Мой ноутбук узурпировал... плюшевый мишка! Сверкая красными глазами, зверь сидел на клавиатуре, зажав в лапах диск DMC4. Не-не-не, медведь Виталька, не буду я в это играть. Не-не-не, не смотри на меня так, мне в него играть не на чем! Что у меня в руке? Ласты! Какой еще геймпад? Не, у меня в руке ласты. Стоп! Где мои ласты? В рот мне ноги! Это ты, медведь Виталька, скукожил ласты в геймад! Ану, раскукожь их обратно – у меня только отдых начался, как я плавать буду!?

Через пять минут, вернувшись из Блейновского бреда в реальность, я узнал, что джойстик купили друзья – уж очень я им спать мешал, громко возмущаясь «простотой» управления. И здраво рассудив, что с геймпадом явно будет спокойней, решили немного потратиться. В общем, киносеанс был опять сорван...

На этот раз Сарсом решили уйти от стандартного сценария Devil May Cry. Мы начинаем свои похождения в городе Фортуна, однажды спасенном демоном-бунтарем Спрадой (отцом Данте) от открывшихся ворот в ад. Причем начинаем не как Данте, а в роли одного

из членов ордена «Святых Рыцарей», военной части общества со странным названием «Порядок», которая была создана для борьбы с демонами. Неро, именно так зовут нашего героя, любит посидеть на богослужении, послушать, как поет его возлюбленная – Кира, солистка местного хора и по совместительству сестра его начальника, генерала Кредо. Все бы было хорошо, но во время очередного богослужения в собор Спрады врывается Данте. Разметав стражу, он убивает Санктуса – лидера «Порядка». Возмущенные убийством предводителя рыцари пытаются расправиться с Данте, но один за другим погибают. Неро вступает в схватку с «человеком в красном», прикрывая отступление своих. Оставшись с Данте один на один, он перестает сдерживать свои силы, и задает жару охотнику на демонов. Но, даже задействовав свое секретное оружие – демоническую руку, он не может победить, а только лишь вынуждает противника уйти.

Но это был всего лишь туториал, и действие только набирает ход. Весь город наводнен мелкими демонами, в появлении которых «Порядок» винит Данте. Чтоб избавить жителей от появившейся опасности, Неро отправляется в погоню за загадочным «человеком в красном», заодно истребляя

попадающуюся на пути нечисть.

Сюжет разгоняется по накатанному рельсам, добавляя все больше и больше экшена нашим приключениям и ведя нас через весь остров. Смена антуража происходит достаточно плавно, но при этом ни один из пейзажей не успевает надоесть. Начав в городе Фортуна, мы перемещаемся в заброшенные шахты, через которые выходим к заснеженному замку, а оттуда через еще одну систему туннелей попадаем в тропический лес, все ближе подбираясь к штаб-квартире «Святых Рыцарей». Параллельно с историей Неро, нам раскрываются события, происходящие в стенах той самой штаб-квартиры, и постепенно становится понятно, почему Данте атаковал с виду мирный орден. Не раскрывая деталей сюжета, могу только повторить известную поговорку «Благими намерениями выстлана дорога в ад». Так и тут – в борьбе со злом создается еще большее зло, с которым нам неминуемо предстоит сразиться.





Управлять с джойстиком оказалось не просто удобней, а намного удобней, чем с клавиатурой: и комбинации проще выполнять, и с камерой легче управиться. А если геймпад поддерживает обратную связь, то играть с ней – одно удовольствие, а играть без нее – совсем другое. Как бы, дело личных предпочтений: кому-то нравится чувствовать, что удар противника достиг цели, а кого-то это только отвлекает (да и жужжание моторчиков может кого-нибудь разбудить, если играешь ночью).

Ночь третья – гляжу в тебя

Новый вечер и снова Виталька ждет меня в обнимку с диском. Интересно, чьих это рук дело? Ладно, отбираем диск у медведа, загружаемся, и в бой.

Вот третий день играю и все не могу нарадоваться заботливости Сарсом. Мало того, что игра сразу появилась на ПК. Она еще и может похвастаться такой оптимизацией, которой могут позавидовать некоторые исконно компьютерные игры. Да и вообще, мало кто из разработчиков де-

лает две версии исполняемого файла: один использующий DirectX 9, а второй – DirectX 10. Если для Windows XP актуален только первый из них, то в Vista можно выбирать что приоритетней – либо более высокая скорость, либо новые спецэффекты. Лично я сначала выбрал второй вариант, да так на нем и остался – игра настолько хорошо оптимизирована, что даже на ноутбуке с GeForce 8400M вполне прилично бежит. Качество выдаваемой при этом картинки не просто радует, а поражает. Нет, это конечно не Crysis и не грядущий Far Cry 2, но высокая детализация окружения, плавная и реалистичная анимация персонажей, умело созданные спецэффекты, показывают, что игра с графикой «на отлично» не обязательно должна требовать установки связки из -надцати видеокарт.

Музыкальная составляющая не отстает от графической. Традиционно в саундтреке преобладают агрессивные и тяжелые композиции, создающие неповторимую атмосферу игры. Мелодии меняются в зависимости от происходящих на экране событий – если вокруг все спокойно, то и музыка относительно нейтральная, а если мы шинкуем очередную

порцию вражин, то динамика просто рвет от драйва и агрессии.

Чувствую что после сегодняшней ночи меня либо выставляют из палатки, либо купят наушники. Надо не забывать приглушать звук после просмотра очередного сюжетного ролика, а то когда начинается рубилово, все просыпаются.

Ночь четвертая – смена караула

Четвертая ночь без сна дает о себе знать – еле отобрал диск у мишки, причем его красные глазки как-то подозрительно зло поблескивали. Еле нашел геймпад. И кто его додумался в спальник положить?

Ровно посреди игры меня ждал сюрприз – привыкнув к стилю Неро, пришлось срочно вспоминать, как управляться с врагами силами Данте. То есть сюжетная линия резко пере скакивает с одного героя на другого. Хорошо хоть заработанные при прохождении очки идут обоим героям – мы можем сразу же приобрести парочку комбинаций,





что поможет управиться с покрутившими врагами – мы же не в самом начале игры.

Конечно, на словах это легко, но на самом деле, привыкнуть к управлению Данте проблематично – у него нет ультимативной дьявольской руки, и из-за этого он поначалу кажется заметно слабее. Но, завалив пару боссов, и получив прибавление в арсенале, такое как Гилгамеш, Пандору, Люцифера и Ямато, понимаешь, что перевес уже явно не на стороне Неро.

Помимо того что управление Данте сильно отличается от Неро, оно также претерпело изменения относительно предыдущих игр серии. Если раньше с ис-

пользуемым стилем боя нужно было определиться до начала миссии, то теперь они с легкостью меняются прямо во время ее прохождения. Возможность использования всех четырех стилей серьезно облегчает прохождение и позволяет забраться во все уголки карты и разведать все тайники.

Ночь пятая – We Can Do It

Ночь от ночи не легче. Теперь уже все трое: диск, геймпад и мишка обнаружился в спальнике. Явно кто-то мстит за ночные бдения, но осталось ведь совсем чуть-чуть.

Последние миссии игры пестрят мини-играми и боссами. Нет, это не известные по квестам аркадки, это игры в кости со смертью. Конечно, подобные экземпляры попадают и посередине игры, но в финале их действительно много. Причем прохождение каждой из них оканчивается боем с одним из боссов, в общем, веселье еще то. А в конце нас поджидает целая серия сражений с боссами «один другого больше». Прямо мечта гигантоманов. По сравнению с ними демонизированный Санктус смотрится мухой, но битва с ним одна из самых сложных,

прямо визуализированная поговорка – «Размер не главное».

Проснувшись утром, я обнаружил на экране финальные титры. Черт, ведь я ничего после боя с Санктусом не помню. А перед ноутбуком сидит злобный медведь с геймпадом в лапах. И чьи это шутки???

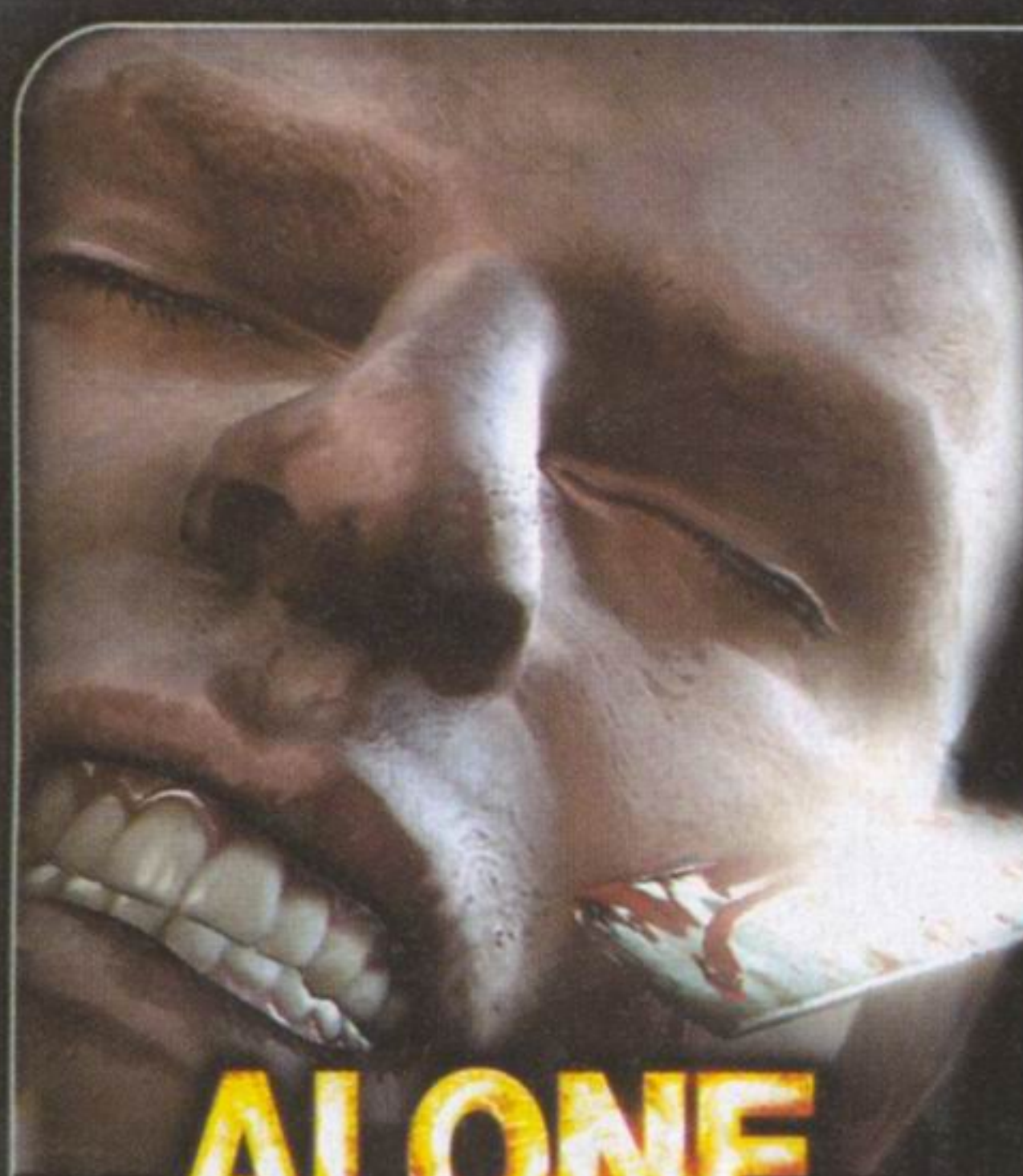
Они знают пароль

Что еще можно сказать о Devil May Cry 4? Это живая классика, классика качественных игр – с интересным сюжетом, драйвовым геймплеем, улетной графикой и аЦЦким саундтреком. В нее однозначно стоит сыграть. Даже если ты не поклонник экшенов, пропускать проект такого уровня просто недопустимо. Единственный недостаток – относительно малая продолжительность игры, но это месилово настолько увлекает, что обязательно возникнет желание пройти ее на разных уровнях сложности, благо их тут много.

Telo

Графика:	11
Геймплей:	12
Звук:	12
Управление:	12
Сюжет:	11

ОЦЕНКА 12



ALONE IN THE DARK

Жанр:

Adventure

www.centraldark.com

Разработчик:

Eden Studios

www.eden-studios.fr

Издатель:

Atari

www.atari.com

Системные требования:

Core 2 Duo, 2 GB RAM,
512MB 3D Card



PG | Xbox | PS2

У ПОСЛЕДНЕЙ ЧЕРТЫ

Несколько месяцев назад многие любители страшных игр напряженно ждали новую часть Alone in the Dark, пятую тобишь. И она вышла. И получилась страшной. Только не в том смысле, в котором хотелось бы нам с вами.

Начиналась серия Alone in the Dark в далеком 1992 году, когда не было еще ни таких технологий, как сейчас, ни таких компьютеров. Но игра была настолько атмосферной, что те, кто однажды поиграл в нее, помнят ее до сих пор. А вот те, кому «посчастливилось» поиграть во вторую, третью и четвертую части, вспомнить о них, быть может, и могут, но не хотят. Игры были провальными, им не хватало ни атмосферности, ни продуманного сюжета, ни мелких деталей, которые делают хорошую игру хорошей. Что ж, в полку прибыло – новая, пятая, часть Alone in the Dark целиком и полностью повторяет недостатки своих предшественниц. Правда, игру нельзя судить однозначно – у нее есть не только слабые, но и сильные стороны. Играть в нее надо не столько глазами, сколько ушами. Впрочем, обо всем поподробнее, чтобы можно было понять, стоит ли в эту игру играть и вообще ставить ее на компьютер.

Наш главный герой приходит в себя в гостинице, где его и еще какого-то старика третируют несколько молодчиков. Старика уводят, вас с главным героем отправляют на крышу на расстрел. Не учли наши мучители только одно – темные силы играют за нас. По крайней мере,

в этом небольшом фрагменте: стены расползаются уродливыми шрамами, нечто темное хватает нашего мучителя и втягивает его в стену, убивает. В общем, мы остаемся одни. Но только не в темноте, а в коридоре горящего здания – гостиницы, из которой предстоит сбежать. Понять, что нам отсюда надо уходить несложно – здание рушится, а значит оставаться в нем просто опасно для жизни. По ходу игры становится ясно, что в здании еще есть и другие люди, но все они погибают. Частично – из-за сюжета, частично – из-за недостаточно проработанного интеллекта игры. Некоторые персонажи просто выходят в огонь и там остаются, пока не сгорят заживо. К счастью, их криков вы не услышите – люди кричат, только если их затягивает в стены.

Описанное ранее прошу отнести к плюсам игрушки. Потому что смотрится реально впечатляюще, особенно если учесть прорисовку огня и местами нормальную детализацию. Уважения заслуживают и лица персонажей – особенно, нашего главного героя. Им можно если не любоваться, то гордиться. Правда, когда сталкиваешься с недостатками игры, не хочется больше ни красивого огня, ни фотогеничной морды главного действующего лица. Самое худшее во всем этом то, что багги начинаются уже с самой первой секунды игрушки, когда вас заставляют оглядеться вокруг и идти на крышу. Реалистично, но неудобно – первые-надесят минут игры приходится постоянно жать на кнопку «X», чтобы

видеть хоть что-нибудь вокруг. Мне, например, пришлось перепроходить эту сцену раз пять, пока сумел совладать с управлением героя, камеры и морганием. Обед без отрыва от игры? Да вы что, тут обе руки пожизненно в деле, а третьей не хватает сильно.

Однако, даже когда моргать уже не надо, легче не становится. Нам придется тренировать память, чтобы запомнить все необходимые кнопки и клавиши, и джойстик не станет вам спасением. Такого кривого порта я уже давно не видел! Для того, например, чтобы запрыгнуть на канат и ползти по нему, придется нажать сначала пробел-прыжок, а для того, чтобы распылить пену из огнетушителя – перейти в режим от первого лица. Причем переходить от одного вида к другому игра будет постоянно, часто – без вмешательства игрока. Видимо, так нам должно быть страшнее и атмосфернее. В итоге, периодически зажимая TAB, мы перебираемся с одной локации в другую только затем, чтобы снова пробираться дальше. Тут нет никаких ключевых моментов, на каждой локации надо сделать что-нибудь, причем игроку далеко не всегда понятно – что именно. Местами – просто идти, местами – придумать, как бороться с тварями. И тут явно заметен один из немногочисленных плюсов игры – она сама учит, что и как надо делать. Например, случайно попав в область огня, твари из трещины отпрянут и сдохнут, и только от игрока зависит, обратит ли





он на это внимание или будет читать солюшен. Будь внимателен, учит игра, и ты получишь... по башке. Действительно – стоит только увидеть в Alone in the Dark что-нибудь хорошее, как на тебя сваливается с небес кусок чего-то вонючего и неприятного.

Ну да ладно, перейдем снова к сильным сторонам, ведь они тут есть все-таки, а это уже хорошо. Например... Инвентарь. Все нужные ему предметы наш герой носит во внутренних карманах куртки. При необходимости от распахивает ее, прямо как заправский перепродавец-чернушник в советские времена, предлагая игроку использовать что-нибудь или сделать из пяти полезных вещей одну очень полезную. Правда, на это уходит немало времени, а его тут нет – практически в любой момент нас могут атаковать. Причем из-за постоянно перемещающейся камеры и изменяющегося вида заметить врага не так уж и просто. А ведь насколько хороша была задумка! Тут можно варьировать множество комбинаций, можно думать и гадать... Да, идея не так уж и нова – опытные квестеры видели такое и ранее, но как хорошо было бы, если б в Alone in the Dark или любой другой игре она была доведена до ума...

Хорошо было бы увидеть и доведенную до ума систему повреждений персонажа. В Alone in the Dark все раны мгновенно становятся видны на теле главного героя. Выглядит устрашающе, наверное, страха ради только их сюда и добавили. Лечить все ранения мы будем или спре-ем, или бинтами. Ни аптечки с медикаментами, ни йода нам

не дали... Впрочем, не будем докапываться – у игры и так хватает явных недостатков.

Единственное, в чем на самом деле просто невозможно найти изъяны – звук. Прошу не путать с озвучкой, она хоть и приятна, но блещет ошибками в переводе и не самыми богатыми по словарному запасу диалогами. В общем, звук тут хорош. Об этом говорит уже то, что ее автор создавал мелодии для обеих частей Обскуры. Вопрос лишь в том, стоит ли играть ради музыки: не лучше ли просто наслаждаться композициями без всех этих багов и глюков?

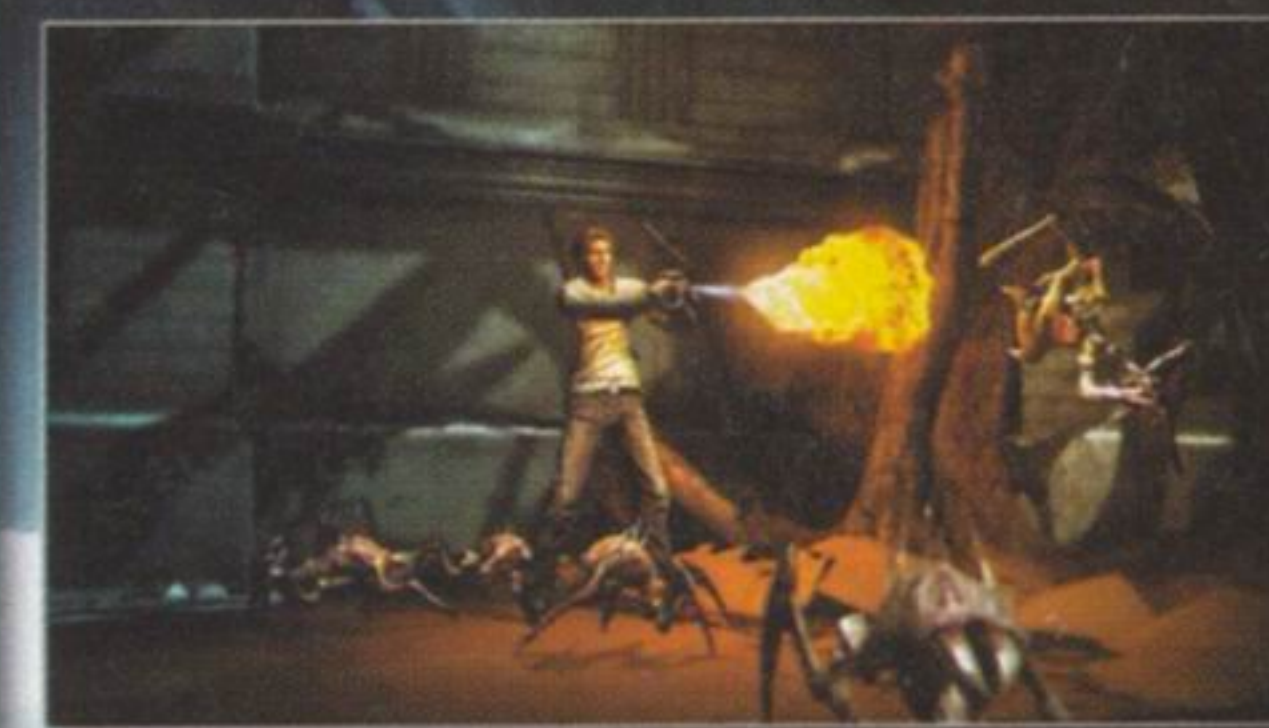
Поначалу проследить связь игрушки с прошлыми частями сложно; тому, кто не играл в них Alone in the Dark 5 может вообще показаться самостоятельным проектом. На самом деле, связь есть: наш главный герой – не кто иной, как Эдвард Кернби, детектив, расследовавший странное дело на протяжении вот уже четырех частей игры. За прошедшие сто с лишним лет он не постарел, не изменился – только память потерял... И расползающиеся стены тоже пришли из прошлого: это наследники того самого корня зла, который обитал в особняке. Кстати, корень зла тоже предстоит отыскать, но только после того, как вы переживете все восемь частей игры.

Есть, правда, и еще один способ завершить игру – пройти часть ее эпизодов, а потом самостоятельно выбрать в меню игрушки финальную главу. Зачем такая схема понадобилась разработчикам непонятно, такое ощущение, что они попытались дать хоть какое-то отступление от нуд-

новатого местами сюжета и спасение от головокружительного управления. Создается впечатление, что разработчики сами прекрасно понимали, что далеко не у каждого геймера хватит сил и нервов, чтобы пройти все восемь эпизодов, а вот на два-три сил, наверное, у многих хватит. Впрочем, если бы концовка была интересной, оно бы того стоило, да и общее впечатление от игры красивый и логичный финальный ролик бы скрасил. Но нет – разработчикам требовались пути к отступлению, то есть – к новым частям игры. Поэтому вот те на – мы открываем портал, выпускаем зло в мир. Чует мое сердце, не за горами анонс девятой части игры. Забыли только разработчики, что эдакий «антихэппиэнд» должен быть пугающим, но вписывающимся в общую логику игры и законченным. Но, видимо, нас пытаются напугать не столько вечным злом, сколько новой частью Alone in the Dark.

Впечатление Alone in the Dark производит далеко не самое лучшее, но целиком и полностью негативным его не назовешь. Не выйди в последнее время столько интересных и качественных адвечур, Alone in the Dark стала бы вполне нормальной игрой – не зря многим геймерам она нравится, но на фоне Сублюструма, Тургора и прочих она просто-напросто теряется. В общем-то, поиграть один раз стоит, если хорошо владеете руками: выдержав полчаса, продержитесь еще столько же, а потом игра затягивает, и управление больше не кажется таким уж кривым...

Alisa



Графика:	10
Геймплей:	9
Звук:	11
Управление:	5
Сюжет:	9

ОЦЕНКА 7



АХТУНГ! РУСО ТУРИСТО!

www.smersh.games.1c.ru

Жанр:
stealth/action/tps

Разработчик:
Haggard Games

Издатель:
1C

www.games.1c.ru

Рекомендуемые системные требования:

Процессор: 2.4 ГГц;
Память: 1024 Мб;
Видео-карта: 256 Мб;
Жесткий диск:
3 Гб свободного места;



– Wolf, а не пойти бы тебе посмотреть, что там делают эти глупые зусу... фрицы? – голос шефа раздался из-за моей спины, прямо перед окончанием последнего предотпускного рабочего дня. – У меня же аллергия на тематику мировых войн. – Я брезгливо покосился на широкую коммунистическую рожу, невозмутимо взирающую на меня с обложки диска. – Може жывотнэ напишет. Смотри, и морда у него похожа на лицо главного героя, да и форма головы имеет много общего с упаковкой... Но шеф уже скрылся за дверью редакции, не дослушав мои доводы. Из наушников в это время раздавался голос Л. Филатова: «...пошли на медведя, пойдешь на медведя. А куда деваться? Надо, Федя...».

Разведка боем

Итак, перед нами стелс-шутер от третьего лица. Предыдущая часть игры должна была запомниться игрокам как интересным геймплеем, так и пестреющими отовсюду недоработками. Незавершенность сюжета первой части дала понять, что продолжению быть. Естественно разработчики наобещали исправить множество допущенных ошибок, сделать игровой процесс в пицот раз увлекательнее, и так далее. Сомневаюсь, что хоть один мало-мальски опытный геймер в это поверил, ведь нас так часто кормят сказками, что поневоле начинаешь сомневаться в качестве каждого игрового проекта, даже самого многообещающего. Тем не менее, надежда грела сердца заядлых шпионов-контрразведчиков. И не зря! На этот раз разработчики сдержали, если не все, то, по крайней мере, большую часть обещаний.

Скрипя зубами, я напялил на себя военную форму. Семен Строгов, судя по всему, был весьма массивным дяденькой, его одежда висела на мне, как безобразный мешок, рукава волочились по земле, а штаны пришлось намотать на уши, дабы

не затрудняли движение. Тем не менее, никто не прознал о коварной подмене. Если свои ничего не заметили – фрицы и подавно не смогут. Скрываясь в тени вонючих кустов, я пополз выяснять, что за фрукт преподнесла геймерам Haggard Games на этот раз.

Первое, что бросается в глаза, – великолепная атмосферность. Дизайнеры уровней потрудились на славу, локации выполнены просто замечательно. Это чувствуется буквально с первых шагов. Причем картинка привлекает не сверхфотореалистичной графикой, а своим уникальным исполнением. Ретро-стиль, в котором выполнены улицы, создает гармоничное ощущение присутствия, а, заходя в помещение, замечаешь, как на стенах сгущаются коричнево-бежевые тона, придавая изображению схожесть со старыми фильмами. Некоторые огрехи графика все же имеет; анимация по-прежнему местами хромает, из-за чего бег выглядит неуклюже. Но подобные недостатки не часто бросаются в глаза.

Фаза внедрения

Игровой процесс значительно улучшился. Первое и самое важное нововведение –

нелинейность выполнения задач. Теперь мы не будем проходить миссии, ласково ведо-мы ручкой Haggard Games, мы сами сможем выбирать методы на пути к цели, иногда даже – саму цель. В миссии по захвату летчика нам придется выбрать, кого из двух летчиков похитить, и, естественно, способ прохождения кардинально изменится от этого решения. Значительно увеличился арсенал трюков главного героя. Выливаем на фрица ведро с помоями – мокрый, с ярко-выраженным неприятным запахом он идет в баню, мыться. А там его уже поджидаем мы – с удавкой или хлороформом. Или можно замкнуть радиоприемник, чтобы воспользовавшийся им солдат получил удар током. В дополнение ко всему Строгов теперь не брезгует мародерством. На первых трех уровнях сложности есть возможность переодеваться в форму неприятеля, что позволит без лишних проблем перемещаться у врагов под носом. На четвертом уровне сложности переодеваться нельзя, что превращает игру в своеобразный симулятор для подготовки профессиональных шпионов и рассчитан, видимо, на редких садомазахистов.

При помощи удобной миникарты, на которой отмечены сектора внимания солдат, можно достаточно просто и безболезненно «поснимать» патрульных и охранников. Главное запастись терпением – выдержка лучшее качество разведчика. Зачастую приходится выжидать удобный момент, прячась в траве, рассчитывать время с точностью до секунды, чтобы потом без промедления нанести удар и спрятать тело от посторонних глаз. Но, даже

Графика: 8
Геймплей: 9
Звук: 9
Управление: 9
Сюжет: 10

ОЦЕНКА 9



если под рукой есть мечта разведчика – миникарта, вероятность напортачить весьма велика, так как ИИ часто преподносит неприятные сюрпризы. Частенько враги замечают вас издалека или сквозь мутные стекла окон. Миникарта отображает врагов, находящихся на улице, а в помещении приходится полагаться лишь на свое чутье. Сам искусственный интеллект не шибко сообразителен: постовой не замечает своего товарища, сраженного шпионской пулей и валяющегося в пяти шагах. А виной этому все тот же сектор обзора, неизменно направленный вперед. Обнаружив советского шпиона, они мгновенно поднимают тревогу и с воплем бросаются в бой, сбегаясь со всех сторон подобно назойливым москитам чующим запах обеда. В таком случае в ход может пойти автомат, но врагов порой собирается столько, что Строгову попросту некуда деться – справиться со всеми просто не хватает здоровья. Иначе говоря открытый бой мы увидим нечасто, львиную долю времени мы проведем крадучись по коридорам, прячась в тени и вскрывая замки. Кстати о замках – здесь разработчики таки ткнули пальцем в грязь. Сам процесс взлома заключается в том, чтобы подобрать отмычку правильной формы. Ляп в том, что, если мы прервемся не завершив вскрытие, замок тут же таинственно изменится и придется начинать подбор поновой. Возможно, Haggard хотели показать, как оперативно и незримо работают плотники за пределами стран бывшего Советского Союза?

Задания разнообразны и порой весьма оригинальны – похитить летчика-испытателя,

подменить документы, выкрасть шифровальный аппарат, спасти советского резидента. Действие заданий происходит в разных странах, придется повоевать и с Германией, и с Францией, и с солнечной Америкой. Миссий в игре, к сожалению, немного – всего семь. Но зато какие! Уровни не просто большие – они огромны, выполнены с большим вниманием к мелким деталям. В некоторых миссиях становятся необходимы транспортные средства, количество которых также существенно увеличено. А достаточно обширный арсенал оружия не даст соскучиться даже самому заядлому Хитману.

Сюжет игры весьма увлекателен и подается достаточно необычным способом. Чернобелые ролики повествуют то ли о воспоминаниях контрразведчика, то ли о фантазиях агента, увиденных им во сне, так до конца игры не давая понять, реальны они или являются вымыслом. Постепенно открываясь, сюжет закручивается в потрясающую, тонко сплетенную интригу, от которой трудно оторваться.

Рапорт

Фактически перед нами игра, которая, может, и не превзошла, лысого убийцу, но очень сильно приблизилась к нему. Я думаю, что фанатам жанра, игра должна прийти по душе. А если вы еще не фанат стелс-шутеров, то есть превосходный шанс таковым стать. Конечно, недостатки в игре есть, не шибко удобное управление, или те же огрехи графики, но под толстым слоем головокружительной атмосферы игры, они практически незаметны.





THE CHRONICLES OF
NARNIA
PRINCE CASPIAN

СТАРАЯ-СТАРАЯ СКАЗКА

Жанр:

action

[www.disney.go.com/
disneyinteractivestudios/
caspian/](http://www.disney.go.com/disneyinteractivestudios/caspian/)

Разработчик:

TT Games

www.ttgames.com

Издатель:

Disney Interactive Studios

[www.disney.go.com/
disneyinteractivestudios/](http://www.disney.go.com/disneyinteractivestudios/)

Издатель в Украине:

Одиссей

www.odyssey.od.ua

Системные требования:

3 ГГц, 512 Мб,
128 Мб видео



PG | PS3 | X360 | Wii | PS2 | PSP | NDS

Разработчик The Chronicles of Narnia: Prince Caspian, компания TT Games, давно уже прославилась как создатель игр по мотивам, а также проектов типа «Лего». Причем прославилась далеко не с лучшей стороны: ее перу принадлежит спорный Лего Индиана Джонс и отвратительные Трансформеры, которых едва ли кто прошел хотя бы наполовину. Тем не менее, иногда и у таких разработчиков получается создать что-нибудь достаточно хорошее, чтобы можно было поиграть несколько дней и не устать от игры и ее персонажей. К счастью, в этот раз, разработчику не удалось испортить Хроники Нарнии, хотя временами создается ощущение, что к этому было приложено немало усилий, но они оказались напрасными. И это хорошо, особенно с учетом того, что и первая часть игрушки, выпущенная также по мотивам фильма, стала вполне приятным дополнением к книжным и киношным напевам.

Правило переноса

За сюжетную основу разработчики, как обычно в играх по мотивам, взяли фильм. На книжку явно времени не хватило, поэтому дырок и неувязок, которые были в фильме, игра тоже не лишена. Впрочем, учитывая, что боль-

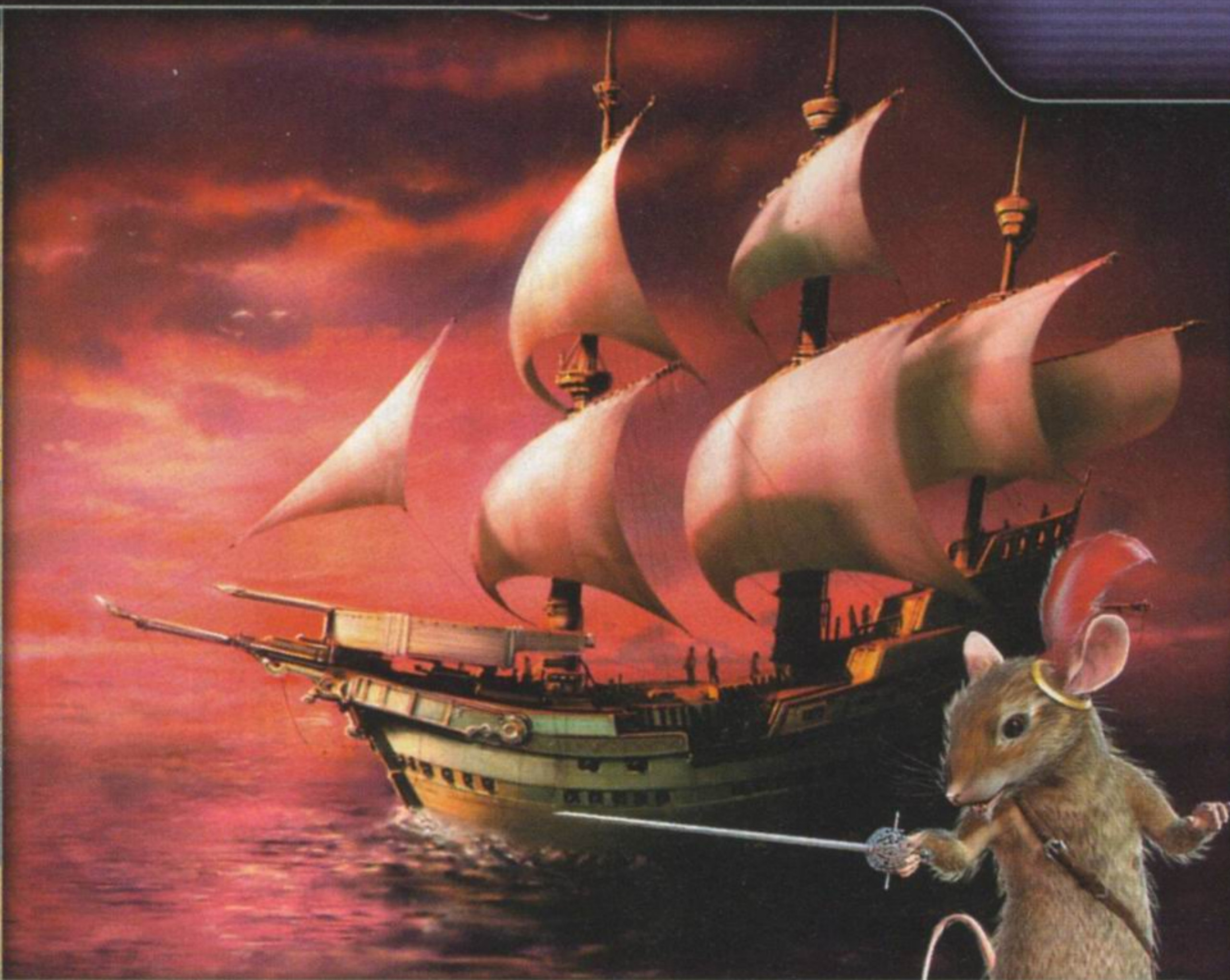
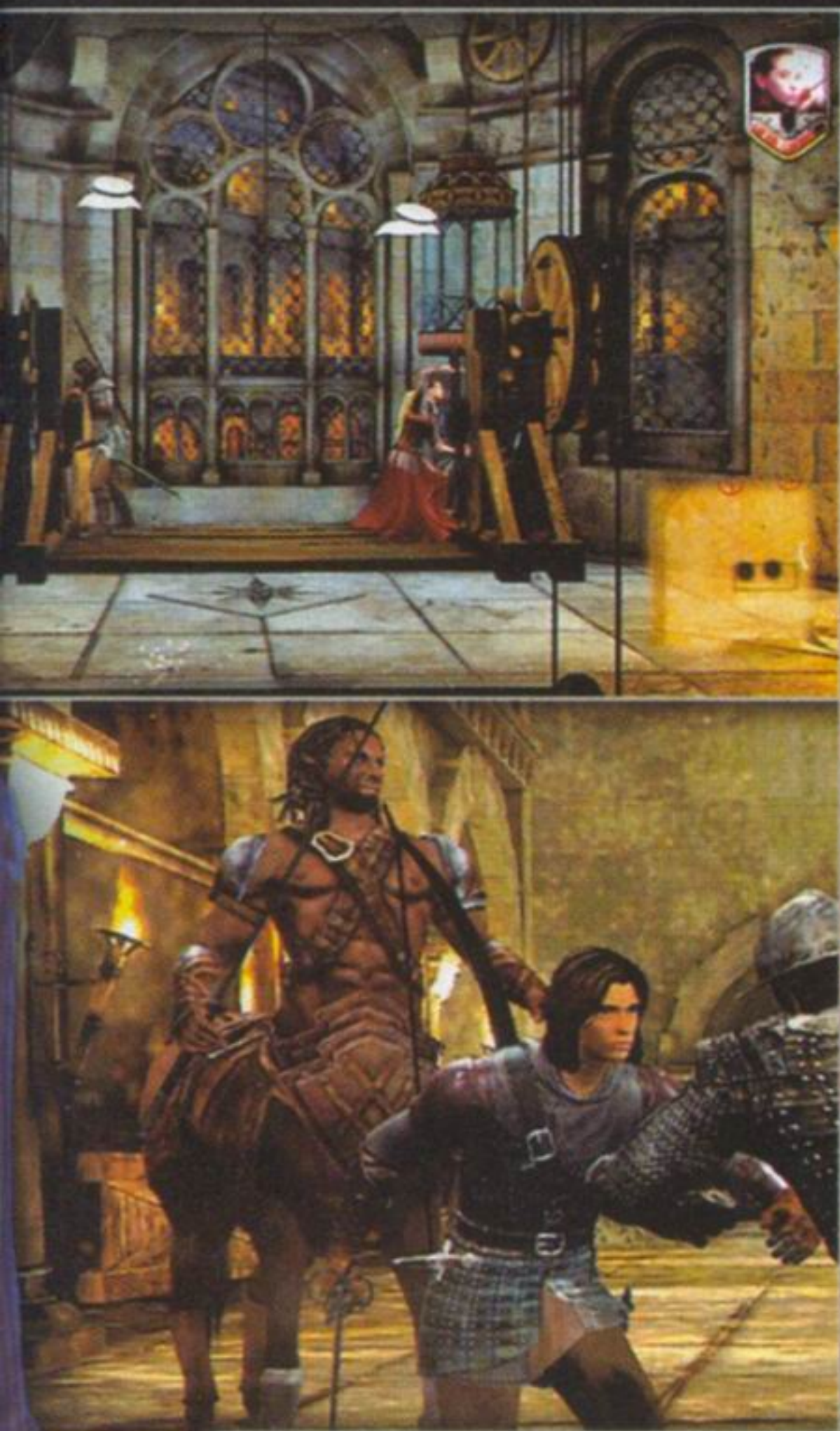
шинство современных детей и людей ознакомились только с кинолентой, особой проблемы в этом нет – заметить сильные недостатки и недоработки может только тот, кто хорошо знаком с историей Нарнии и ее обитателями. Хотя, местами игра уходит и от сюжета фильма, причем впервые эта «особенность» встречается сразу же, с первых кадров игры. Керр Параваль, место обитания детей Пэвенси (четырех главных героев игры, фильма и книги) в фильме встречает нас уже разрушенным, а вот в игре мы еще можем его защитить. Затягивается этот процесс на несколько часов: замок разбит разработчиками на несколько локаций, действовать на которых можно по своему усмотрению. Например, сначала можно освободить великанов, а потом уже отправиться на поиски рога Сьюзен. Такая свобода действий приятна, она создает ощущение свободного перемещения по замку, так как каждое из этих заданий соответствует определенной части пространства. Привязка ко времени в первой главе игры отсутствует как таковая, хотя при осаде замка ее не мешало бы добавить: по логике событий, требующие в любой момент могут прийти в действие, если не будут разрушены.

В общем-то, первую главу явно создали как тренировочную локацию, хотя по своей сложности она ничем не усту-

пает остальным частям игрушки, да и подсказок тут ровно столько же. Смущает тут только один момент – невозможность спасти Керр Параваль.

С появлением же в игре королей и королев Нарнии все в сюжете становится на свои места, а уж если рассуждать и вовсе с точки зрения игрового строения, то стоит заметить, что разработчики сделали все, чтобы добавить не только игрового времени, но и драйва: событий тут немало, хотя все они носят боевой характер. Одна только битва за замок занимает около трех-четырех часов, если проходить ее полностью и стараться не упускать ни одной мелочи, ни одного врага на своем пути. В общем же счете игра может занять около недели, если, конечно, не надоест раньше этого времени.

Сюжет подкрепляется роликами, которые условно можно разделить на два типа: одни просто вырезаны из фильма, причем часто ужаты, вырезаны кусками, вторые созданы на основе движка игры и смотрятся из-за этого немного хуже. Но обойтись без них разработчики не могли – тогда игра стала бы «дырявой» и натянутой. Кстати, ролики оттягивают на себя немало игрового времени, так как каждый из них занимает от одной до пяти минут. Впрочем, смотреть их стоит, даже если вы видели оригинальный фильм или читали книгу – никогда не мешает вспомнить



сюжет, да и некоторые сведения могут пригодиться.

В общем-то, если оценивать сюжет в целом, то это и есть та самая сильная сторона, ради которой стоит играть в Хроники Нарнии. Разработчикам удалось передать дух мира, сохранить его атмосферу, и, как это ни странно, ощущение сказки.

Откуда руки растут

А вот с техническими моментами все отнюдь не так гладко. Начать стоит, пожалуй, с графики и роликов. И то, и другое смотрится достаточно красиво, хотя даже при максимальных настройках объектам местами не хватает детализации и проработанности моделей. Впрочем, заметить это смогут далеко не все — большинству придется играть на минимальных или средних настройках, так как с максимальными справится далеко не каждый современный компьютер. Средняя по своим возможностям система на батальных сценах с минимальными настройками графики просто умирает — просматривать собственные действия приходится по кадрам, реакция у компьютера замедленная, в общем, приятного мало.

Ролики хоть и не притормаживают, но страдают теми же недостатками графики, что и объекты в самой игре. Тем не менее, приятная озвучка в официальной русской версии делает их не просто «смотрибельными», но и в некоторой степени приятными. К тому же, они скрашивают межигровое

время и дают возможность отдохнуть пальцам от постоянного зажимания кнопок.

А устать тут действительно есть с чего: две трети заданий сводятся к тому, чтобы грамотно и самое главное быстро использовать нужные клавиши. Всего для управления персонажами предусмотрено несколько клавиш: две для ведения боев, одна для действия, еще одна для смены персонажа и четыре (или аналоговый джойстик) для перемещения по локациям. Причем смена персонажа сделана так же глупо, как и в первой части игры: чтобы выбрать нового бойца из отряда или присоединиться к какому-нибудь существу, придется сначала к нему подойти вплотную. Сделать это бывает непросто: некоторые чувствуют в вас скрытую угрозу и прячутся, а во время батальи просто заняты другими делами. Не менее «интересно» разобрались разработчики и с открытием сундуков и выполнением прочих задач такого рода (забрасыванием канатов или кошек, открытием ворот, рычагами...). Они буквально принудили игрока быстро нажимать кнопки битвы. Скорость порой такова, что справиться с ней практически невозможно. Ускорить и упростить процесс можно, попеременно зажимая клавишу то одной, то другой атаки.

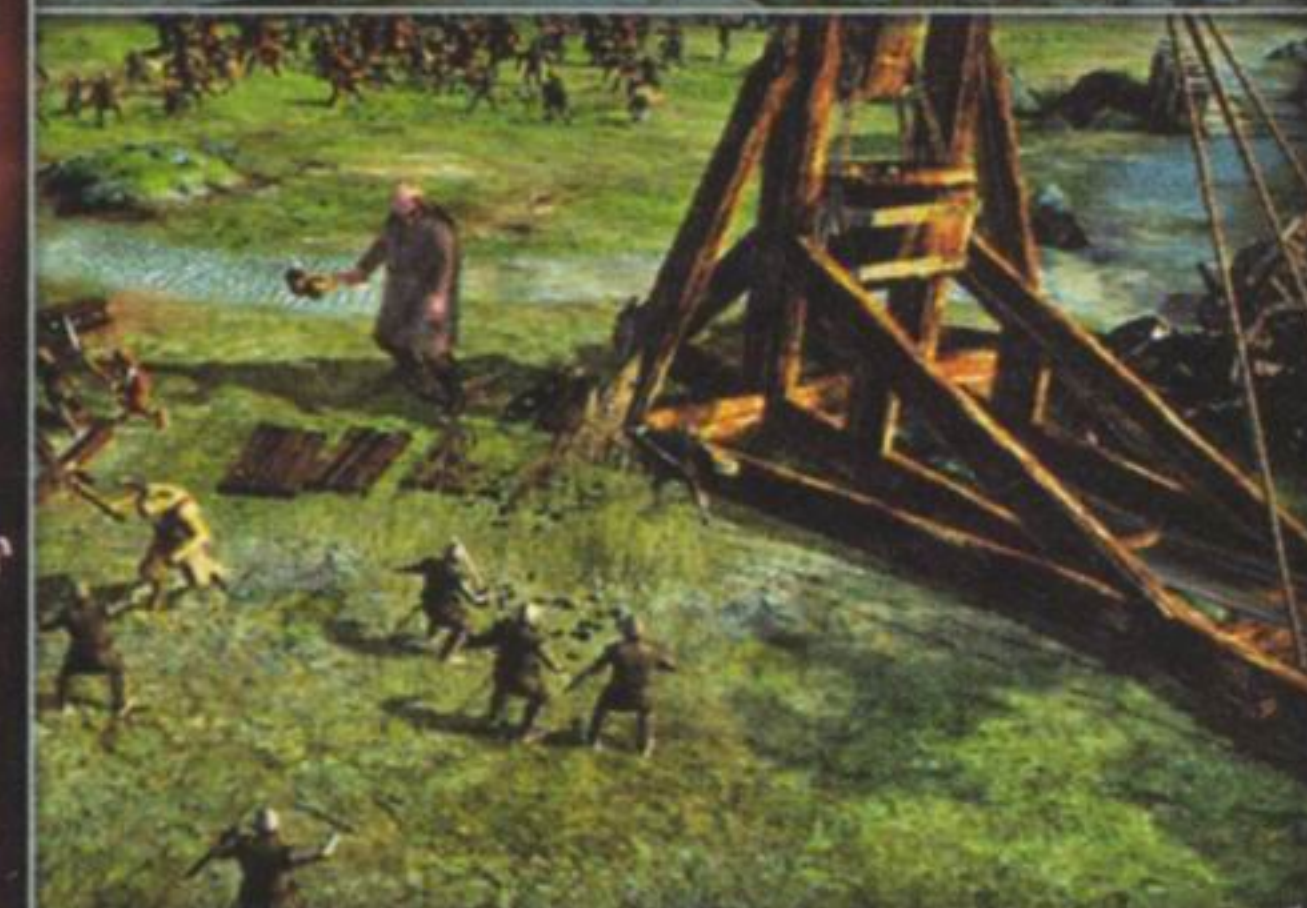
Искусственный идиот

Напарники в игре явно идут то ли для количества, то ли для участия в крупных битвах — в мелких противостояниях они только мешают, изображают из себя сельских

дурачков. Например, в одной из битв с медведями приходится быстро взбираться на скалу, пока косолапый зверь бежит за вами. Так вот, напарника мне пришлось наверху ждать около десяти минут: этот идиот взбирался по веревке, потом спрыгивал вниз, и так далее по кругу несколько раз. В итоге, плюнув на него, я побежал себе дальше. Радует только то, что здоровье у персонажей одно на всех, и повреждения могут нанести только герою которым управляет игрок. Поэтому следить можно за собой, оставляя братьев, сестер и друзей на растерзание врагов. Может, это и жестоко, зато очень уж действенно и порой помогает пройти сложные места.

Жить или не жить

То, что в связке «книга, фильм, игра» слабым звеном является игровое поделие, ни для кого не секрет. Но вместе с тем, это тот редкий случай, когда играть все-таки можно. Сложнее приходится истинным и ярким фанатам книжной серии, для которых и фильм сам по себе был кошмаром, а игра так уж вообще. Учтем, что во всех вариантах эта история была предназначена для детей и сделаем скидку на это, подарив Хроники Нарнии младшему брату или сестре — вот уж кому плевать на мелкие огрехи графики или недостаток разума у нарнианцев. Тем не менее, с учетом тормозности некоторых сцен и моментов общую оценку пришлось снизить, хотя технические баллы не так уж и плохи.



Графика:	9
Геймплей:	10
Звук:	11
Управление:	10
Сюжет:	11

ОЦЕНКА 9



Я РАССКАЖУ ВАМ
СКАЗОЧКУ ПРО ДОБРО...



Алмазный меч Деревянный меч

ПЕНОПЛАСТОВЫЙ МЕЧ

Жанр:

hack'n'slash

www.games.1c.ru/amdm

Разработчик:

Primal Software и Quant Games

www.primal-soft.com

www.quantgames.com

Издатель:

1C

www.games.1c.ru

Рекомендуемые

системные требования:

Процессор: 3 ГГц;

Память: 1 Гб;

Видео-карта: 256 Мб;

шейдеры 2.0

Жесткий диск: 2.5 Гб

свободного места;



Так уж повелось, что, когда создается игра по книге или фильму, разработчики часто не уделяют достаточного внимания качеству своего творения. Подобные продукты, названные «игрой по мотивам книги/фильма» в большинстве своем являются на деле «игрой по героям...», а то и «игрой по названию...» и больше не имеют ничего общего с первоисточником. Конечно, это грубо сказано, но если брать во внимание сравнение удовольствия полученного от прочтения/просмотра с игровыми ощущениями, то где-то так оно и получается. Исключения, конечно, есть, но встретить их можно довольно редко.

Primal Software, за плечами у которых имеется посредственный Волкодав, уже успела на собственном опыте убедиться, что делать игры хорошими вовсе необязательно. «Алмазный меч, деревянный меч», естественно, к упомянутым выше исключениям не относится. А зачем напрягаться, ведь известная книга еще более известного российского писателя сделает свое дело – игру купят многие поклонники, в чьих сердцах таится заветное «А вдруг...», «А может быть...». Другой контингент геймеров, коробочка со скучными скриншотами вряд ли чем-либо привлечет.

Сонная сказка

Под личиной Фесса, наемника Серой лиги, мы отправляемся шпионить за магом Красного ордена, попутно потроша простуженных зомби, гуляющих прямо среди городских улиц. Простая на первый взгляд задача, естественно, плавно переливается в миссию

по спасению всего мира. Сама идея тренировочной миссии, как по мне, превосходная! Преследовать мага в городке, у которого всего одна улица, пусть и кривоватая. Да на это могли бы отрядить любого деревенского мальчишку, он, кстати говоря, вызвал бы меньше подозрений, нежели вооруженный наемник! И потом, зачем следить за кем-то, если и так известно, куда он пойдет, улица то в городе всего одна. Ну да ладно, черт с ним, с туториалом, он ведь существует лишь для того, чтобы привыкнуть к, скажем так, необычному управлению. Но к нему мы вернемся чуть позже, а пока я постараюсь кратко описать сюжет.

Он присутствует в той мере, чтобы мотивировать путешествия по прямому коридору обильно заполненному вражинами. Собственно, сюжет представляет собой краткое изложение книги и все время вращается вокруг Алмазного и Деревянного мечей. Никаких подробностей об истории мира Мельина не наблюдается. О мотивации и отношениях фракций, о прошлом главного героя и еще о многом другом мы сможем узнать лишь из книги. Что ж, это по своему неплохо – нет необходимости отвлекаться от игрового процесса и портить себе удовольствие чтения.

Способы подачи сюжета незамысловаты. О сути происходящего нам поведают неплохие рисованные заставки и немного более паршивые ролики на движке игры. Текст, при загрузках немного проливающий свет на игровые события, часто остается без внимания. Озвучку в игре, видимо, делали семейным подрядом. Реплики будто бы произносят случайно подобранные родственники разработчи-

ков, и звучат несколько нелепо: уж слишком интонации роликов отличаются от невыразительных голосов героев игры. Сами персонажи лишены своей колоритности, и представляются серыми и скучными как куклы, в которые не вложили ни души, ни любви, ни заботы и, соответственно, никаких приятных эмоций вызывать не могут.

Ближе к делу

Настоящий Новый Год устроила Primal Software в области геймплея, преподнесла игрокам целый ряд сюрпризов. Первый сюрприз – это управление. Правильнее всего охарактеризовать его как непривычное. Мы имеем камеру с видом сверху, которую можно вращать и приближать, но не наклонять. За перемещение отвечают клавиши WASD, а, на манер того, как это было реализовано в игре ShadowGrounds. Мышкой же мы целимся, атакуем, и используем спецприемы. Активируются спецатаки весьма хитро – жестами мыши, как в Тургоре или Black&White. Идея хоть и не плохая, но не всегда удобная. Во-первых, мышью нужно еще и попасть во врага, что не всегда получается в применении к быстрым противникам. Во-вторых, стоит руке дрогнуть, мышшь дернется не в ту сторону, и мы получим не тот результат, который нам нужен. И, наконец, в-третьих, наш протагонист отказывается самостоятельно выбирать необходимое расстояние для атак, и любой спец-удар наносит с места, лентяй банально подойти два шага.



Поиграв немного, с горем пополам смирившись с непослушным управлением, я начал чувствовать запах неладного. Нет, это был не запах сгоревшего компьютерного железа, а всего лишь закрававшаяся в голову мысль: «А почему мне не дали выбрать класс?». Разгадка этого приходит, где-то во втором подземелье, когда оказывается, что классы мы получаем уже во время игры. Изначально Фесс является ассасином, прячется в тени, оглушает врагов и наносит открытые раны врагам. Также убийца может стрелять из подрукавного арбалета. Кстати, большинство навыков ассасин может использовать, исключительно находясь в режиме скрытности, который активируется, когда герой находится в густой тени (естественно, без присмотра посторонних глаз). На спецатаки тратится энергия, которая накапливается при специальных условиях, различных для всех трех классов. У убийцы это осуществляется, опять же, в тени. В целом игра ассасином выглядит как постоянный поиск темных мест – в открытом бою он почти бесполезен. Наличие мощной брони у Воина, дает ему значительное преимущество над убийцей. Он может выдерживать большие повреждения, и продолжительные поединки с несколькими врагами. Также он обладает достаточно сильными спецударами, а энергия, необходимая для них, добывается непосредственно в бою. Маг же черпает силу просто из воздуха, когда отдыхает в стороне. А заклинания, позволяющие уничтожить большинство неприятелей на расстоянии, делают мага немеренно крутым. Да... баланса классов не наблюдается и близко. Играть ущербным ассасином – нервам же дороже, воином – смысла нет, ибо есть на порядок более

сильный маг. Но вернемся к нашему сюрпризу. Как я уже говорил, классы мы поочередно получаем по мере прохождения, и при условии, что никто не нападает, можно (ТАДАМ!!!) поменять класс прямо во время игры! Получаем такого себе универсального солдата.

Забавно решили вопрос с обилием шмоток. Оружия и доспехов в игре просто нет. Они намертво привязаны к классам: стоит его сменить, как протагонист мгновенно переодевается, меняет ассасинский меч на двустороннее копьё или воинский доспех на магическую робу. А среди предметов мы встретим бутылки со здоровьем и маной, амулеты и кристаллы. Последние играют роль дополнительных классов таких, как призыв помощника, отбивание повреждений во врага, временная неуязвимость, и прочие. Удобно, что любую ненужную шмотку можно превратить в такой кристалл и еще один раз использовать ее.

В стремлении сделать максимальный упор на экшен, Primal Software максимально упростили ролевую систему. Она даже проще чем у Crimsonland, то есть – ее практически нет. Скучный набор навыков – это еще не ролевая система, господа разработчики. Не будем вас упрекать за это, но хотелось бы более широких возможностей. Система прокачки состоит из пары десятков навыков и такого же количества пассивных улучшений. На каждый класс приходится примерно по пятнадцать умений. За уровень мы получаем по одному очку навыков, а качать навыки выше первого уровня нельзя.

Графика желает нам зла

Графикане отстают от остальных аспектов игры. В темных закоулках мы всматриваемся в экранную мглу, надеясь обнаружить едва заметную фигуру вра-

га, а на ярких улицах свет слепит глаза. Как только начинается поединок с применением магии, экран наполняется режущими кислотного цвета вспышками. А когда находишься в режиме скрытности, экран тускнеет, и мы больше не в силах различить, где светлые участки, а где темные, что так важно при игре ассасином. Все это не радует.

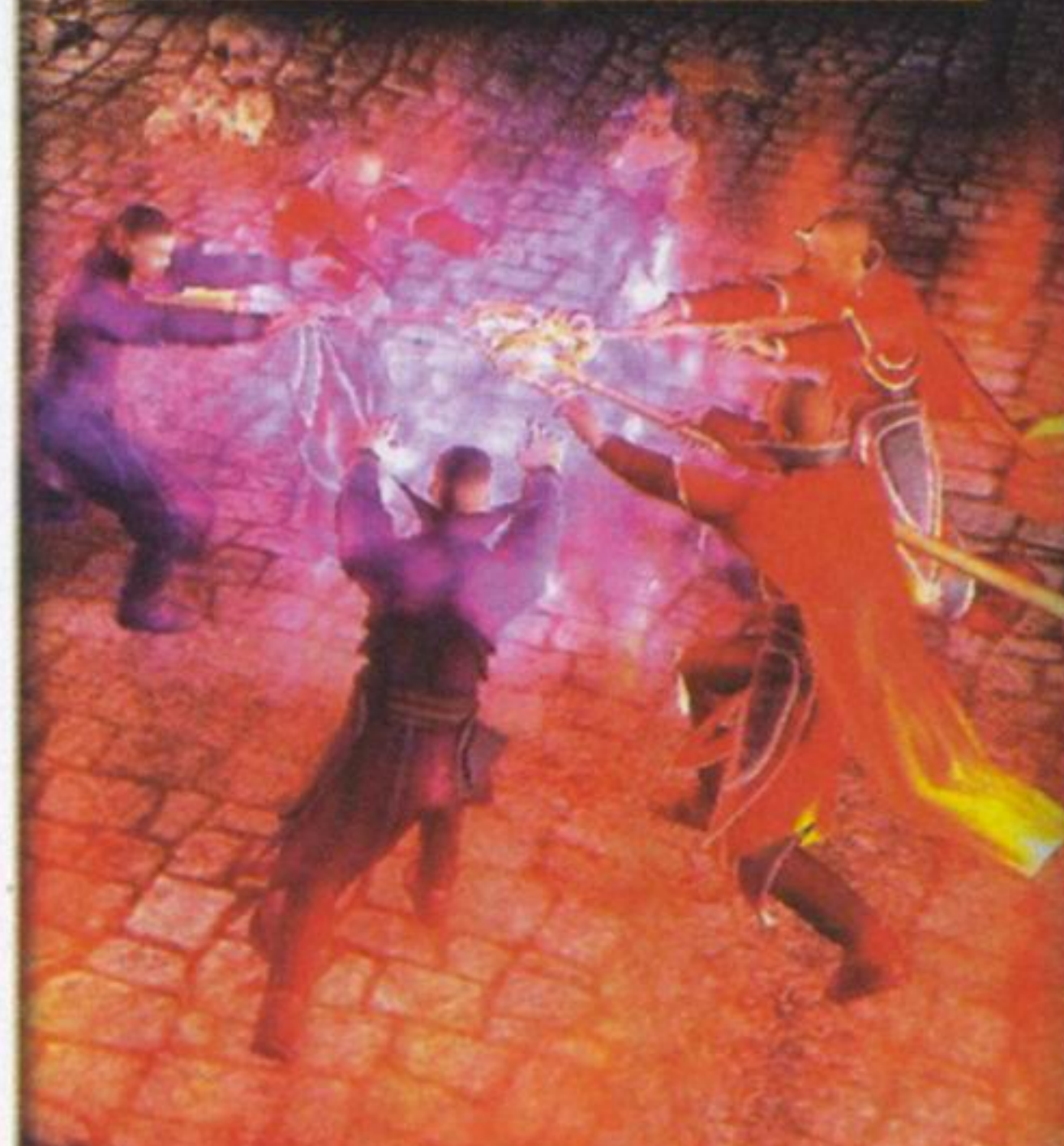
Принимая во внимание не шибко прекрасную графику, непонятно, почему игра тормозит на довольно таки неслабых машинах. На моем ноуте она не пошла и даже не поползла, а превратилась в неспешное слайдшоу. А вот на ноуте шефа она бегала, но рывками, каждые 15-30 секунд зависая, иногда на 1-2 минуты. Зато я успевал параллельно выполнять еще 2-3 дела, за что огромное спасибо Primal Software – давно мечтал убрать на рабочем месте, а тут такая возможность... Вдобавок разрешений для широкоэкранных мониторов программисты вовсе не предусмотрели.

Это была сказочка про добро и...

Игра, безусловно, не хит и не может похвастаться интересным сюжетом, реалистичной графикой или глубокой ролевой системой. Перед нами простенький hack'n'slash с незамысловатым геймплеем, созданный с расчетом на то, что им заинтересуются поклонники творчества Перумова. Играть в данное творение – одно удовольствие, а играть в качественную, продуманную, полноценную РПГ – совсем другое.

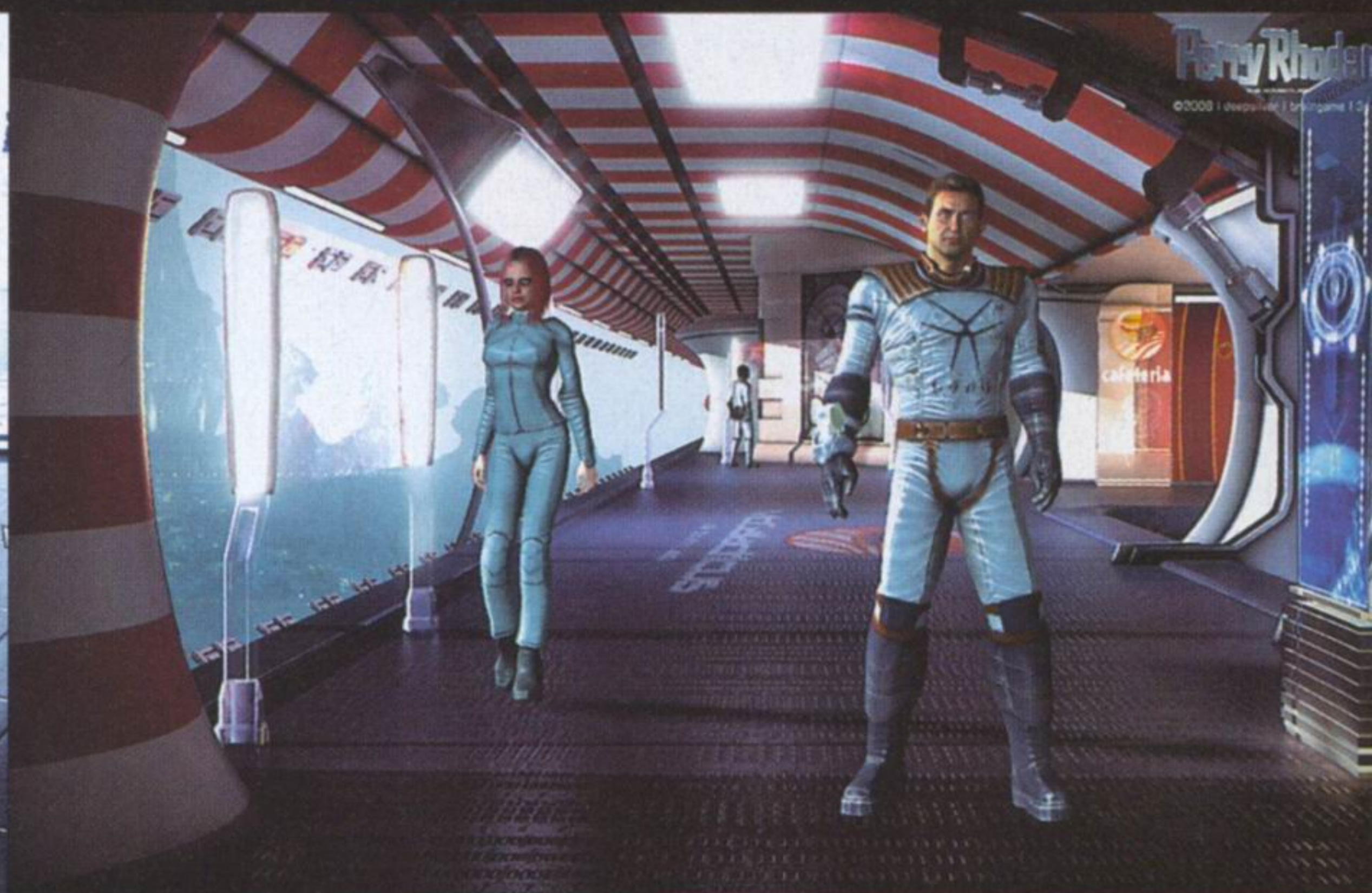
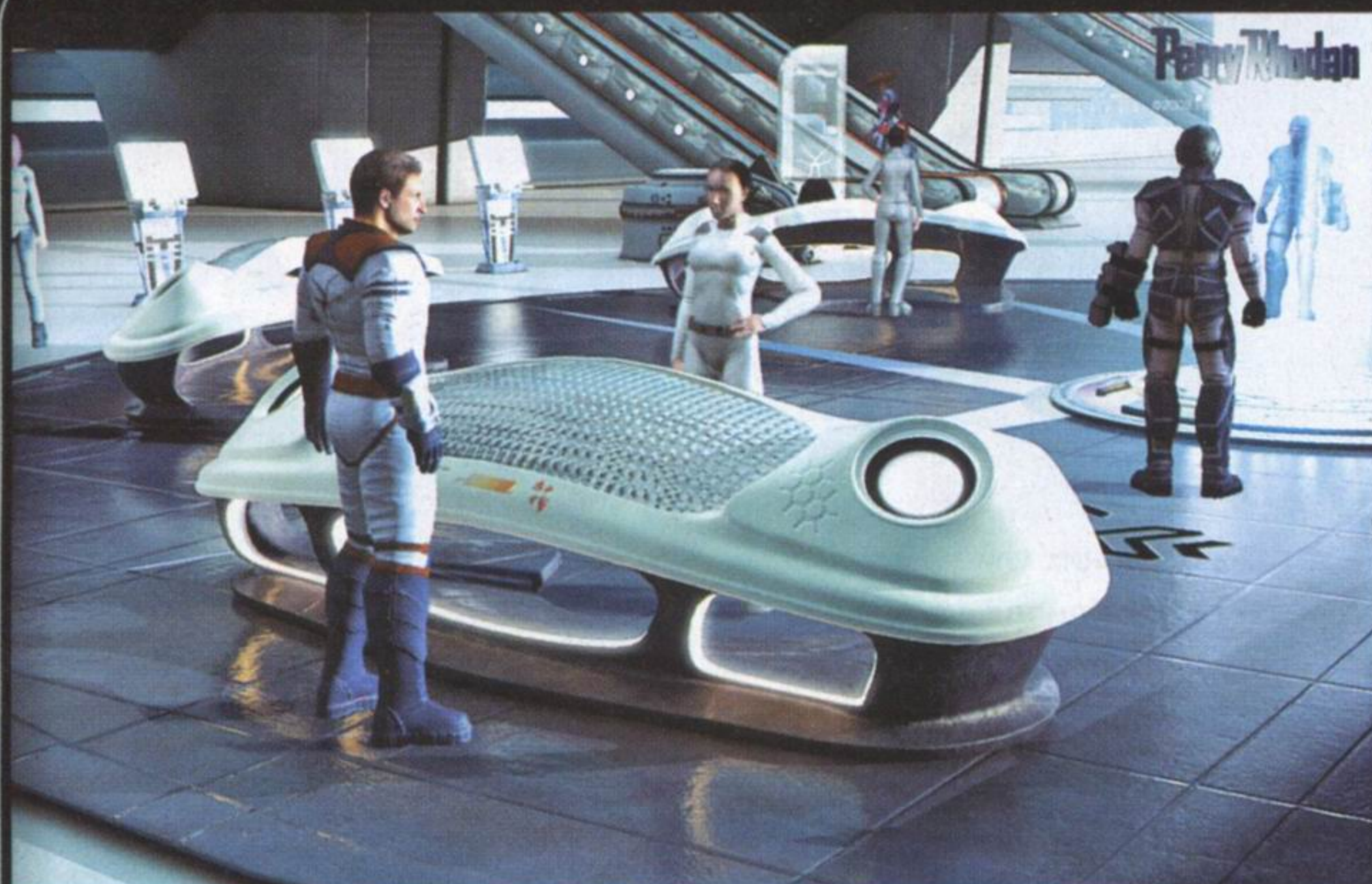
P.S. Так как игру доделывали впопыхах и выпустили явно сырой, то в скором времени стоит ожидать целой серии патчей, выправляющих игровой баланс и оптимизирующих ее работу.

Wolf



Графика:	7
Геймплей:	6
Звук:	8
Управление:	6
Сюжет:	7

ОЦЕНКА 6



Perry Rhodan
THE ADVENTURE

Жанр:

adventure

www.perry-rhodan-game.de

Разработчик:

3d-io

www.3d-io.com

Издатель:

Deep Silver

www.deepsilver.de

Издатель у нас:

«Одиссей»

www.odyssey.od.ua

Системные требования:

Процессор:

Pentium 4 3.0 GHz

Оперативная память: 1 Gb

Видеокарта: GeForce

6800 GT/Radeon X1600

Жесткий диск: 4 Gb

ДАВНЫМ-ДАВНО, В ОДНОЙ ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКЕ...

«Перри Родан» – космическая эпопея, начатая в 1961 году двумя немецкими авторами, Карлом Гербертом Шером (Karl-Herbert Sheer) и Волтером Эрнстингом (Walter Ernsting). В Германии и других европейских странах она завоевала симпатии многих читателей и критиков. К 2007 году количество изданных произведений насчитывало около двух с половиной тысяч – весомый аргумент в сторону популярности саги. Помимо приключений главных героев в различных галактиках и вселенных, немцы умудрились припаять сериалу дух времени. Тем или иным образом, но в нем были отображены события Холодной войны (в шестидесятых годах), Новой Эры (семидесятых) и Антивоенного движения восьмидесятых.

Словом, «Перри Родан» – живая классика научно-фантастической литературы. Впоследствии она стала и популярным брендом. Под его знаменами выходили комиксы, коллекционные безделушки, энциклопедии, музыка и мультфильмы. В 1967 году даже сняли фильм «Миссия Звездная Пыль» (Mission Stardust), навеянный вселенной, созданной немцами.

Удивительно, что столь популярная сага до сих пор не

была перенесена на просторы виртуального пространства. Но это все-таки свершилось: не далее как в мае 2008 года за разработку игры взялась доселе неизвестная компания 3d-io. Perry Rhodan: Myth of the Illochim стал их первым проектом. Поклонники сериала боялись, что первый блин выйдет комом, а команда не справится с поставленной задачей. К счастью, 3d-io подошли к вопросу очень тщательно и щепетильно, и вот сегодня перед нами результат их деятельности.

Теория заговора

Существует древняя легенда о том, как моря вышли из берегов, и небеса поглотило пламя, когда на Землю сошла Луна и принесла с собой созданий воды. Исполненные мудрости тысячелетий, они подарили человечеству знания, которые должны были привести его к новой эпохе. Затем создания воды исчезли, оставив после себя свою историю, которая передавалась из поколения в поколение. Но мало-помалу человечество стало забывать свои корни, пока легенда не ожила вновь...

Перри Родан – резидент Солнечной Империи, высокопоставленный служащий на благо мира. Однако он не простой человек. Его основное от-

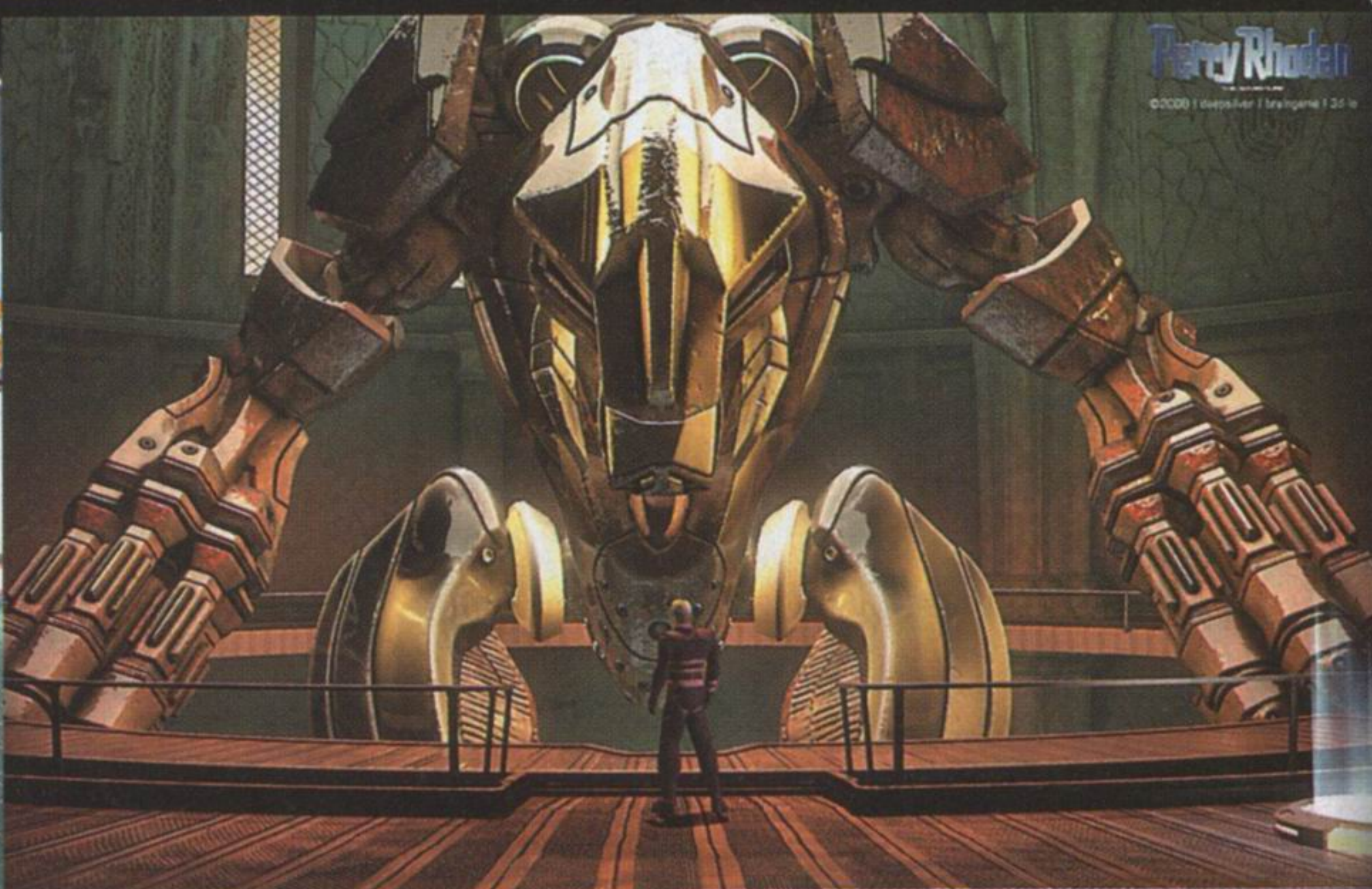
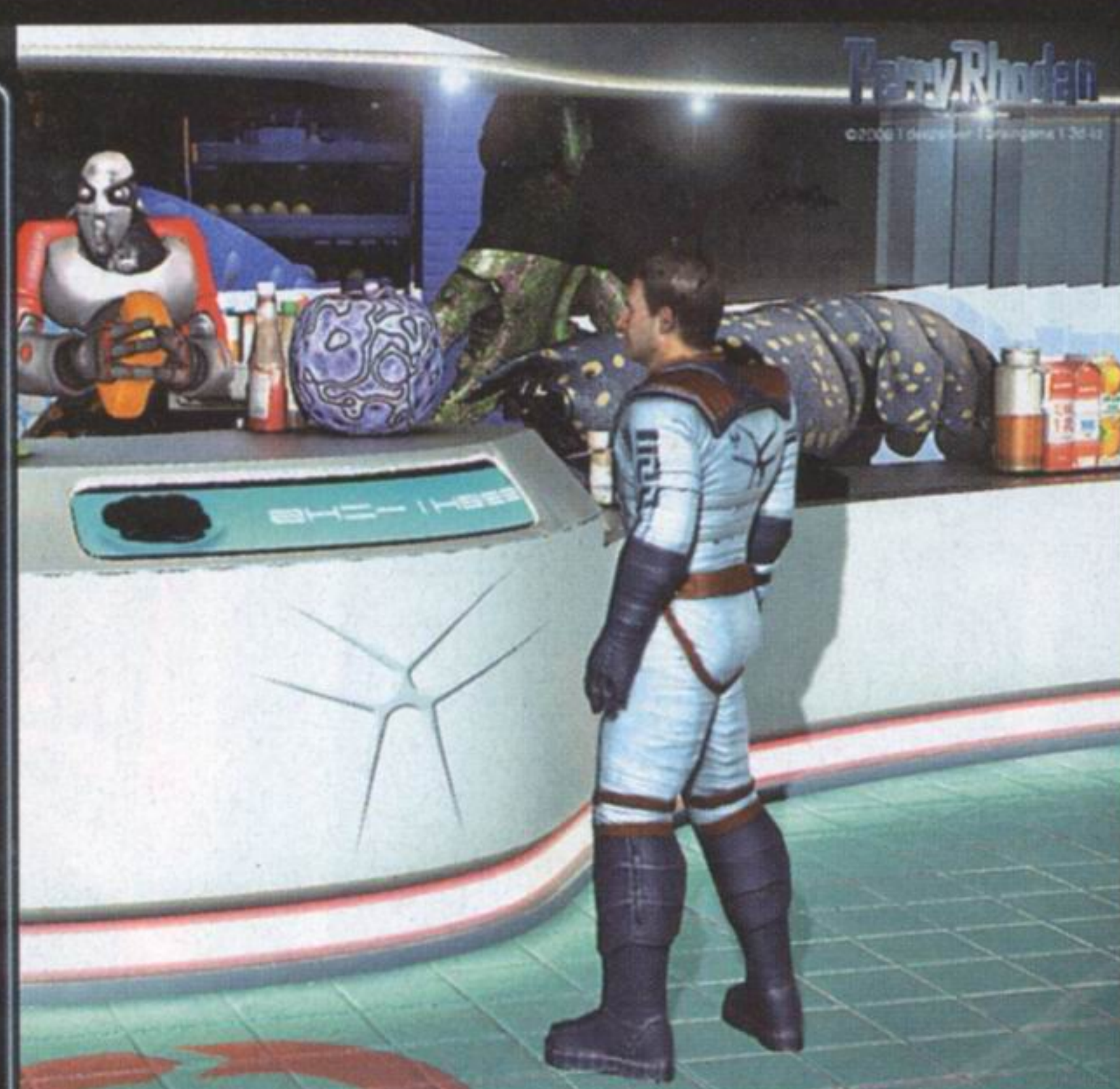
личие как от людей, так и от других рас – бессмертие, которое он обрел три тысячи лет назад. С тех пор Перри – опора вселенной.

Однажды один из крупнейших мегаполисов подвергается атаке неизвестных. Город в огне, страшные роботы творят беспредел, а заодно похищают подружку главного героя, Мондру Даймонд. Лучший друг Родана, а по совместительству еще и министр обороны, Реджинальд Булл, запрещает ему покидать здание Солнечной Резиденции, блокируя все входы и выходы. Однако запертый Перри вовсе не собирается сидеть, сложа руки. Он начинает своё собственное расследование, в ходе которого узнает об исследованиях Мондры, а также о страшном заговоре, в котором замешаны не только отпетые злодеи, но и его знакомые.

С самого начала перед игроком ставятся отнюдь не легкие задачки, но решать местные головоломки – одно удовольствие. Все они поддаются логике, а значит не составят проблем при затрате определенного времени на обдумывание решения. К тому же, большинство задач несет в себе смысл, а не банальное «ну просто надо же чем-то разбавить геймплей».

Menüs des Tages

- Selbstverleiht mit Saturnruten und Phlophoser-Dressing
- Ügrulu-Suppe mit Spinnenwebklößchen
- Vegetarisches Omelett mit Gemüse der Saison
- Gratinierter Flusschwanze auf Chinoarand
- Muort-Würmer in paradiesischer Rahmsauce
- Geggrillter Vorkk an Andromeda Amantillen
- Tiefende Zunotheer Krathen mit Fremngemüse
- Slugofoto in Mutchnuss
- Schokoladenkaltischele
- Schwarze Grütze



Все передвижения и действия осуществляются с помощью традиционной системы point'n'click. Клацнув на предмет, Перри подойдет и осмотрит его, а потом решит, что делать с ним дальше – положить обратно или унести с собой. Для упрощения задачи и устранения всеми ненавистного пиксельхантинга введена система подсвечивания «активных» предметов. По нажатию кнопки «S» появляется сканер протагониста, и мы видим все необходимое на уровне. Также очень удобным является быстрая пробежка по локации – двойной щелчок левой кнопкой мышки. И чемпионом по комфортабельности можно назвать быстрый переход из одной локации в другую. Как только в правом маленьком окошке высвечивается картинка следующего уровня – кликаем правой кнопкой грызуна и Перри моментально проходит дальше. Это – очень полезный ход, особенно во время длительных забегов по уровням, при выполнении серьезных сюжетных заданий.

Что касается диалогов, то они полностью линейны (как, в прочем, и сам проект) – игрок

не имеет возможности выбора реплик, полагаясь исключительно на ораторское мастерство мистера Родана, которое иногда оставляет желать лучшего. Хотя к озвучке придраться не получится никак – актеры действительно постарались.

Стильный космос

Великолепно и графическое исполнение Perry Rhodan: Myth of the Illochims. Яркие цвета и краски, стильный дизайн уровней, масштабные и красивые локации, фантастические пейзажи... Все это надолго откладывается в памяти. К тому же, мир Перри Родана живой – он живет своей жизнью и по своим законам. За окном всегда рабочая суматоха, взад вперед снуют крейсера и корабли, куда-то по своим делам бегут люди на улицах. Где-то раздавался крик, откуда-то еще зазвучали сирены – все идет тем чередом, которым и должно. И Перри всего лишь часть это вечной игры – хоть и веселая, но всего лишь пешка.

Стоит отметить и других персонажей – каждый из них

наделен собственным характером, собственным мнением о происходящем, своими плюсами и минусами. Кто-то будет все время спорить с вами и доказывать своё, кто-то выполнит любой ваш приказ, а для кого-то вы будете не более чем раздражающим фактором. При всем при этом, здесь нет полностью отрицательных или положительных персонажей. У каждого своя философия, которую он трактует и пытается объяснить всеми известными ему методами. Это, конечно, не Mass Effect с его глубинными размышлениями и эпохальными характерами, где жаль даже великого, но несчастного злодея. Но все же, эта игра заслуживает уважения. И уж точно придется по вкусу не только любителям квестов и поклонникам приключений Перри Родана, но и всем поклонникам хороших, качественных игр.

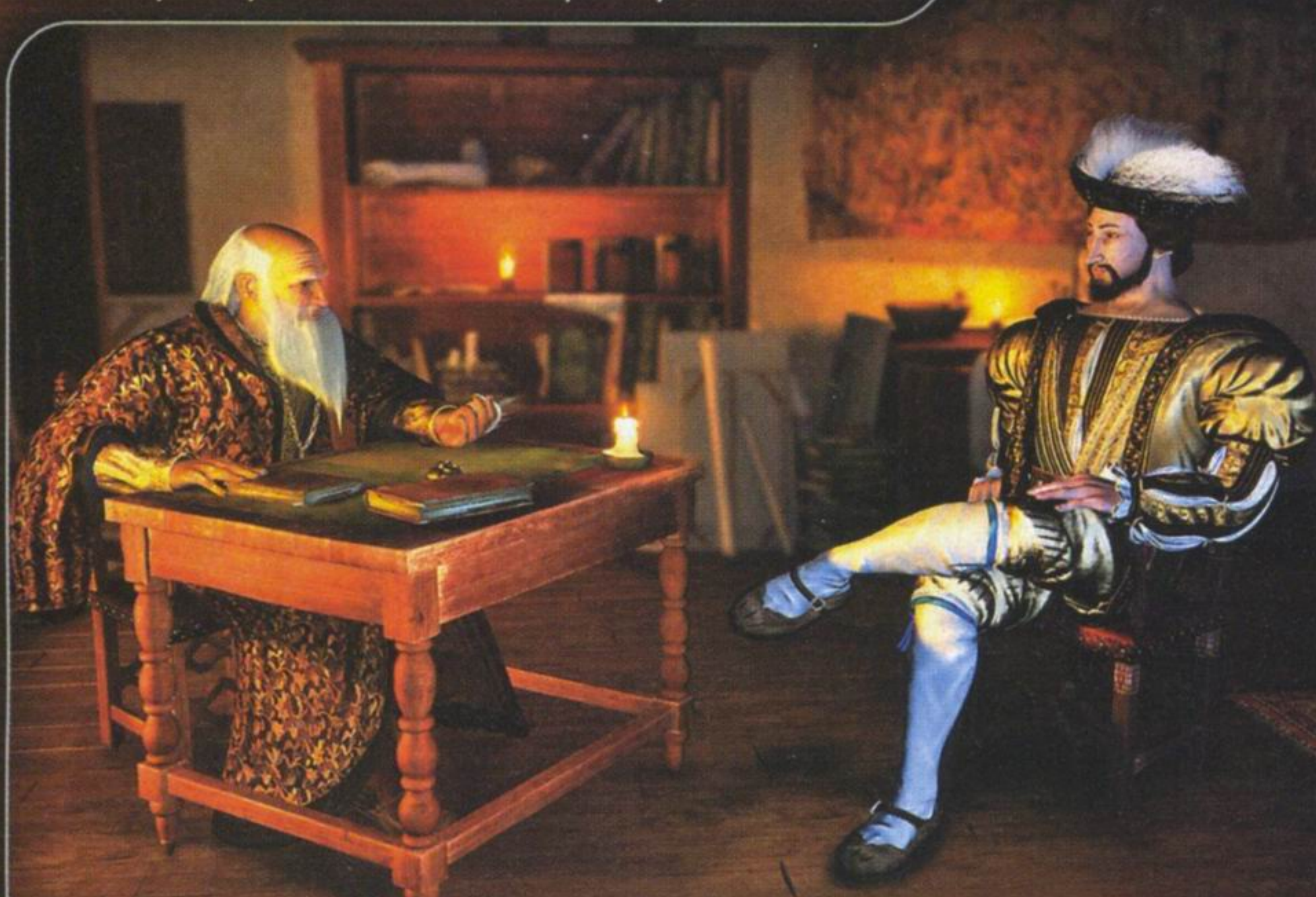
P.S. Запаситесь кофе – игра затягивает не на шутку.

Геннадий «materwinik» Сапрыкин



Графика:	10
Геймплей:	10
Звук:	10
Управление:	11
Сюжет:	11

ОЦЕНКА 10



the Secrets of Da Vinci
THE FORBIDDEN MANUSCRIPT

ЗАПИСКИ И ИНТРИГИ

Жанр:

адвенчура

www.secrets-of-da-vinci.com

Разработчик игры:

Kheops Studio,
MZone Studio и TOTM Studio

www.mzonestudio.com

www.kheopsstudio.fr

www.totm-studio.fr

Издатель игры:

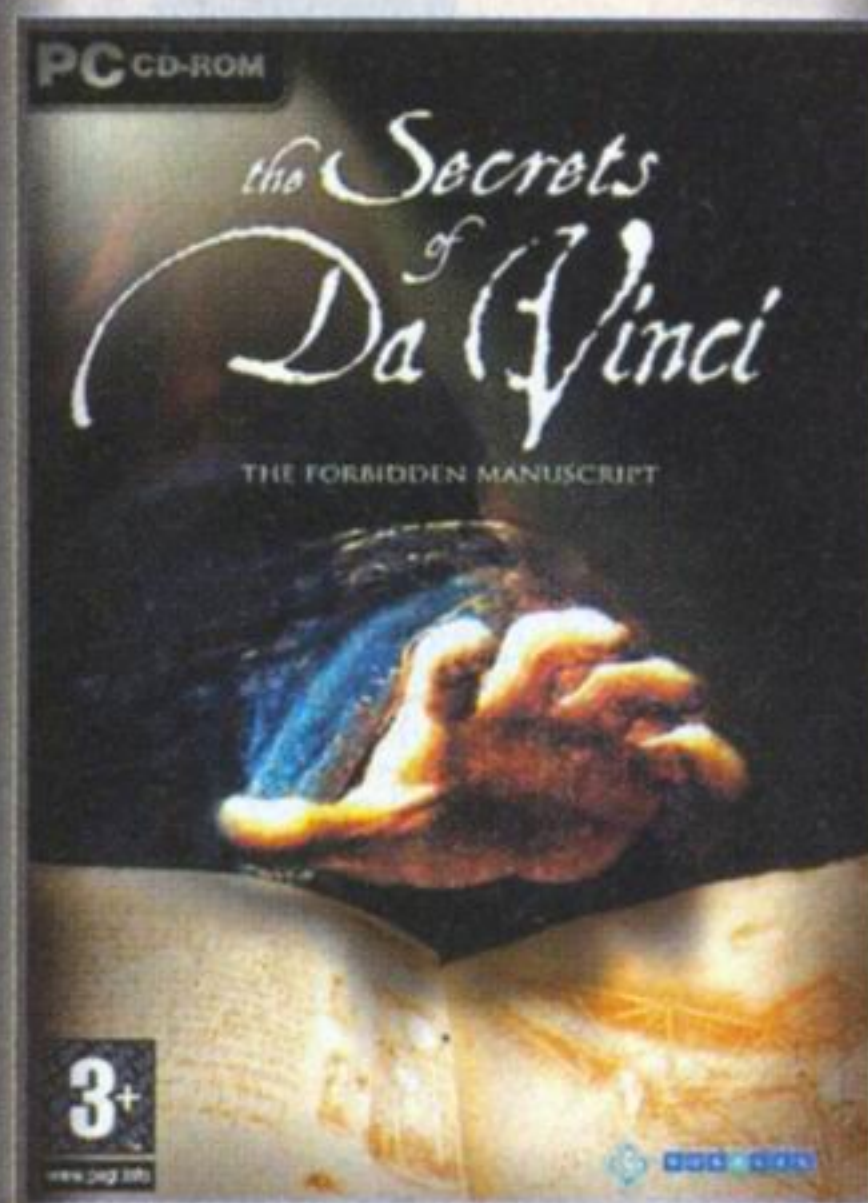
Одисей

odyssey.od.ua

Системные требования:

телевизор,
DVD плеер, пульт

DVD плеер | PC



Графика:	9
Геймплей:	9
Звук:	9
Управление:	8
Сюжет:	10

ОЦЕНКА 8

Компьютерные игры и приставочные давно стали обыденностью, а вот об играх, предназначенных для DVD-проигрывателей большинство, наверное, слышит впервые. Действительно, таких игр немного, а найти среди них по-настоящему интересные и достойные проекты тяжело. Как и следовало ожидать, самый интересный из них тесно связан с играми компьютерными – и разработчик у игры достаточно именитый: на счету компании Kheops Studio уже несколько достаточно успешных проектов адвенчурного типа. Кстати, цепкие лапки разработчиков и издателей не просто захватили еще одну платформу, но и, как и следовало ожидать, выпустили мультиплатформенную игру. Отличать, естественно, придется по оформлению диска и упаковки одного, а вот сам логотип и все прочие прикрасы идентичны. Основная разница состоит во времени выхода: компьютерная версия появилась в 2006 года, а плеерную нам показали только в этом.

Разработчикам пришлось пожертвовать некоторыми чисто компьютерными способами управления, сделать его вообще предельно простым. Ведь на самом деле управлять с помощью пульта сложнее, да и с кнопками разобраться сложнее. В итоге остался только навигационный центр с пульта, который отвечает за передвижение персонажа и

его реакцию на происходящее. В общем, за управление игра получает хорошие оценки уже за простоту и логичность.

А вот сам процесс игры далеко не так хорош: она самостоятельно периодически дает подсказки – куда пойти, что сделать. Разговоры персонажи начинают сами, разветвленной системы диалогов нет, беседа идет без участия игрока. За ней остается только наблюдать и принимать к сведению полученную информацию. Она часто приходится кстати, поэтому пропускать ее мимо ушей не стоит. Но, так уж повелось в мире Да Винчи, что на каплю меда приходится небольшая капля дегтя: озвучка хорошая, но тихая и местами не самая понятная, поэтому титры не помешали бы. Но их нет – так что слушать придется очень и очень внимательно.

О графике игры такого типа можно было бы долго спорить, объяснять ее с точки зрения особых технологий, но она идентична для всех платформ. Простая и мультяшная, она смотрится достаточно приятно, пока в поле зрения не попадает человек. Пейзажи и ландшафты прорисованы просто хорошо, а вот помещения и предметы в них – более чем прекрасно. Ими можно любоваться и восхищаться. К счастью, людей на них мы видеть будем очень редко: в доме обитает только графиня и ее прислуга. Толпа народа не гуляет тут вообще, только во второй половине

игры появляется хоть какая-то оживленность, но к тому времени обращаешь внимание уже только на события, рисунок отходит на второй план.

Ну, а теперь перейдем к самому главному – сюжету и непосредственно загадкам игры. Их тут достаточно много, чтобы провести перед голубым экраном несколько дней, но опытному квестеру потребуется максимум часов пять, чтобы справиться со всеми ними. Загадки просты, сложные задания встречаются редко, так что даже новичкам искать проходилку не потребуется.

Судить игру достаточно сложно, ведь аналогичных проектов довольно мало. Если рассматривать ее как обычный квест и сравнивать с компьютерными играми, то смотрится она немного бедновато. Если же сравнивать с братьями по платформе, Тайна Да Винчи – шедевр. Однако с чем бы мы ее не сравнивали, у игры в любом случае есть приятная атмосфера, интересный сюжет с несколькими вариантами окончания, а также море информации о средневековье и царящих тогда нравах. Так что играть в нее явно стоит.





В МИРЕ ЖИВОТНЫХ

HAPPY TREE FRIENDS
FALSE ALARM

Вот уже девять лет мир с упоением наблюдает за милыми зверушками конфетных расцветок, которые, не будь они вымышленными персонажами, были бы первыми кандидатами на Премию Дарвина. Популярность «мясного» мультсериала не ослабевает – к радости маленьких и больших садистов и к ужасу и огорчению Общества Защиты Животных и слаонервных мам. Вместе с новыми сериями появлялись забавные поздравительные открытки, валентинки, атрибутика с изображением персонажей... В общем, рано или поздно, это должно было случиться: миру явилась игра, в которой фигурируют успевшие уже полюбить герои фантазий некрозоофилов.

А теперь игрок – лось, он же Дилда, как бы это обидно не звучало, и его задача – постараться сделать так, чтобы веселые чудики изменили своей традиции и не убились к концу уровня. Сделать это не так-то просто. Ну, вы же знаете этих маленьких зайчиков, бобров, кротов и прочих лесных вредителей: им только дай острый угол, они не то, что без глаза останутся – половину органов на этом углу оставят. А тут – представьте себе, целый отряд бравых зверодетишек, готовых в любой момент провести соревнование по фигурному убиению себя об стены, со свойственной беззаботностью и бездумностью двигается по прямой из пункта А в пункт Б. Не сбрасывая и не прибавляя скорости. А на их пути...

А на их пути – различные препятствия, от бассейнов, различных вентилях и механических деталей до вертолетов и самураев, готовых размазать и измельчить все живое, и хвостатых сладкоежек – в том числе. Но шансы на выживание есть. Если хорошо знать пушистых героев, то можно вспомнить, что перед тем, как стать мирными и спокойными «жмуриками», они сначала предпочитают себя страстно и эффектно калечить. А это значит, что определенное количество издевательств каждый мохнатый зверек выдержит. Индикатор жизни каждого из персонажей можно увидеть рядом с портретом «подопытного».

Чтобы добавить прелести, операцию по спасению ограниченного умом зверя нужно провести за отведенные строки. В зависимости от количества потраченного времени можно получить бронзовую, серебряную или золотую медаль, повесив которую на мохнатую лосиную грудь, можно смело переходить на следующий уровень.

Возможных манипуляций по спасению усыпающих всего четыре: грызунов и прочую нечисть можно замораживать, чтобы они посидели смирно, пока лоси думают, и не натыкались на неустраненные препятствия, можно использовать умение «нитро» – чтобы привести их в чувства и взрывать препятствия на пути маленьких героев. Если животных можно «притормаживать», отмораживая их и так скудные мозги, то можно в моти-

вационных целях использовать и огонь – здесь зверушки действуют рефлекторно, поэтому очень убедительно убегают в нужную сторону. Ну, и последняя возможность Дилды – все делать своими руками: переключать рычаги и нажимать кнопки. Для различия всех этих широких возможностей используется цветовая индикация прицела. Что делать с этим прицелом, можно догадаться.

Многие поклонники компьютерных игр сравнивают концепцию игры с «Леммингами», за что могут серьезно получить от поклонников последней упомянутой игры. Конечно, есть общие черты: нужно целыми и невредимыми довести своих воспитанников до победного конца. Только если в «Леммингах» игрок выполнял роль демиурга, приказывая своим подданным выполнять различные действия и манипуляции, и такими средствами спасая популяцию, то в «Happy Tree friends: false alarm» он выполняет роль лося по прозвищу Дилда, по сути являясь нянкой для бестолковых зомби. Такие метаморфозы вряд ли кому понравятся. А вот поклонникам мультсериала игра может и понравиться, если закрыть глаза на 3D-шную графику, над которой, похоже, трудился создатель знаменитого Гнома; слушать до упоения основную мелодию мультлика и играть на ощупь, изредка глядя на кровавые останки питомцев. Много, много крови.

Владислав Зникеев

Жанр:

action/puzzle
www.sega.com/happytreefriends

Разработчик:

Stainless Games
www.stainlessgames.com

Издатель:

Sega
www.sega.com

Системные требования:

Компьютер с монитором и манипулятором типа мышь, одна рука, глаза (мин. 1 шт.), мозг начальной стадии развития

Графика:	4
Геймплей:	6
Звук:	6
Управление:	5
Сюжет:	4

ОЦЕНКА 5

Майкл Джордан громко плачет –
не попал в корзину мячик.

ЗАБРОСЬ В КОРЗИНУ

Честно говоря, даже не представляю, на что рассчитывала компания Ildoru, создавая продукт, о котором сейчас пойдет речь. Позвольте угадать: срубить бабла, практически не прикладывая усилий. Ну, о темпах продаж этого игрища я знаю маловато, зато вот второе им удалось наверняка. Но обо всем по порядку.

Улетное прицеливание

Итак, что у нас есть среди заявленных и непременно важных фишек? Ага! Как вам это? Во-первых, возможность выбора баскетболистов. Либо в Ildoru никто раньше никогда не играл в симы, не то, что в баскетбол вообще, и для них это величайшее открытие века, либо они очень, очень печальные люди. Внедренные в игру бонусы и спецприемы, типа стандартного «рокет джампа» или улучшенной блокировки в виде двух огромных перчаток, способны вытянуть продолжительность геймплея приблизительно на час – полтора. Их слишком мало, пользы тоже не очень, хотя поначалу смотрятся неплохо.

Улетный бросок

Среди очередных минусов можно выделить скудный запас игровых площадок — всего четыре, да и те выглядят не самым лучшим образом. Ну, и по сложившейся традиции нас опять встречают бурными овациями, режущие глаза, спрайтовые болельщики, но от них мы никуда не денемся еще ближайшие пару сотен лет, так что это не минус, а порядок вещей.

Вот что меня действительно поразило, так то, что тут напроць отсутствует мультиплеер. Да-да, вы не ослышались, сетевая игра канула в лету. Видать,

так спешили выпустить свой шедевр, что забыли прикрутить. Максимум, на что может рассчитывать игрок в «Улетном баскетболе» — это cold seat (именно cold, ибо пока найдешь в сей шпиле что-то адекватное, то пятая точка к стулу точно примерзнет). Искусственный интеллект заставит вас понерничать лишь на максимальном уровне сложности, но тогда необходимо быть действительно готовым к схватке, а это возможно после прохождения полного курса молодого бойца в режиме тренировки. Там же можно и научиться кидать штрафные броски. Правда, здесь это почему-то называется мини-игрой (я на измене!). К звуку и музыке особых нареканий нет, впрочем, немного расстроил диктор — реплик маловато, да и произношение хромает. Мол, ну я диктор, ну и что, у меня тоже жена, дети, да и вообще я люблю футбол, а тут так мимо пробежал и меня за пять рублей взяли озвучить ваш проект. Я понимаю, что экономика должна быть экономной, особенно, если бюджет маловат. Но чисто для сравнения — гляньте, какой конфеткой получилась Puzzle Quest (об игре читайте в предыдущих номерах) с ее-то денежным запасом. Из простого сделали гениальное. А тут все перевернули верх дном.

Улетный полет

Если увидите в настройках управления подозрительные комбинации R1+L2, или просто R1, то не ломайте голову в догадках что же это за жуть такая. Просто кто-то при портировании с игровых приставок поленился изменить сии параметры, поэтому каждый геймер, решившийся приоб-

рести игрушку, может почувствовать себя отчасти настоящим консольщиком, хех. О бедной графике замолвите слово: модели выполненные под закос cel-shading кроме жалости ничего более не вызывают. Независимо от того, в какую сторону я выкручивал настройки визуализации, разницы никакой. Позавчерашний день. Владельцы третьих пней радостно потирают ручки. Собственно, минимальные требования этой игры как раз и подходят для таких компьютеров. А вот тем, у кого дома стоят 19-ти дюймовые мониторы (или выше), я искренне сочувствую, ибо максимальное разрешение графики тут 1024x768 (ах, как рябит, глаза вылазят из орбит). Иногда при сворачивании игры, мы рискуем в нее не вернуться обратно. Мелкий досадный глюк, который, впрочем, меркнет перед тем, что вас ожидает. И еще — игре не хватает скорости. Заставить игроков бегать в два раза быстрее — и в динамике геймплея появится какая-то изюминка.

Вообще непонятно, как разработчики с таким стажем (на счету Ildoru целый ряд спортивных симуляторов), смогли создать такой отличный снаряд для метания в корзину.

Улетное попадание

Играть унылыми и, к тому же, криво прорисованными тараканами — скучно. Если найдете в этой игре того, чего не смог найти я — достоинств, то обязательно напишите мне на мыло. Вдруг я ошибочно потенциальный хит принял за досадное недоразумение. Адияс.

Max Drake aka
Максим Чернышев

УЛЕТНЫЙ БАСКЕТБОЛ

Жанр:

аркадный симулятор ☺

Разработчик:

Ildoru s.r.l.

www.ildoru.it

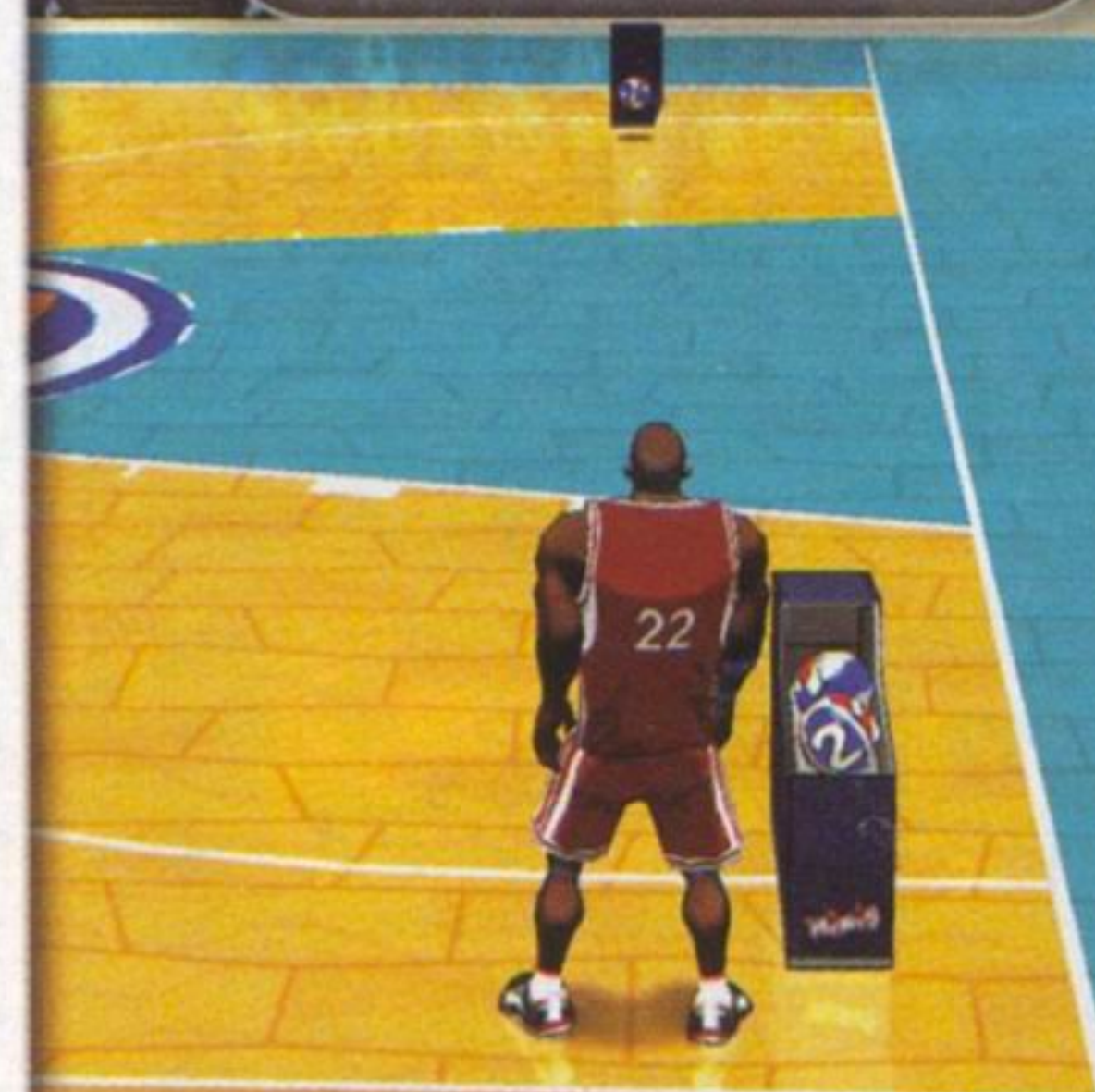
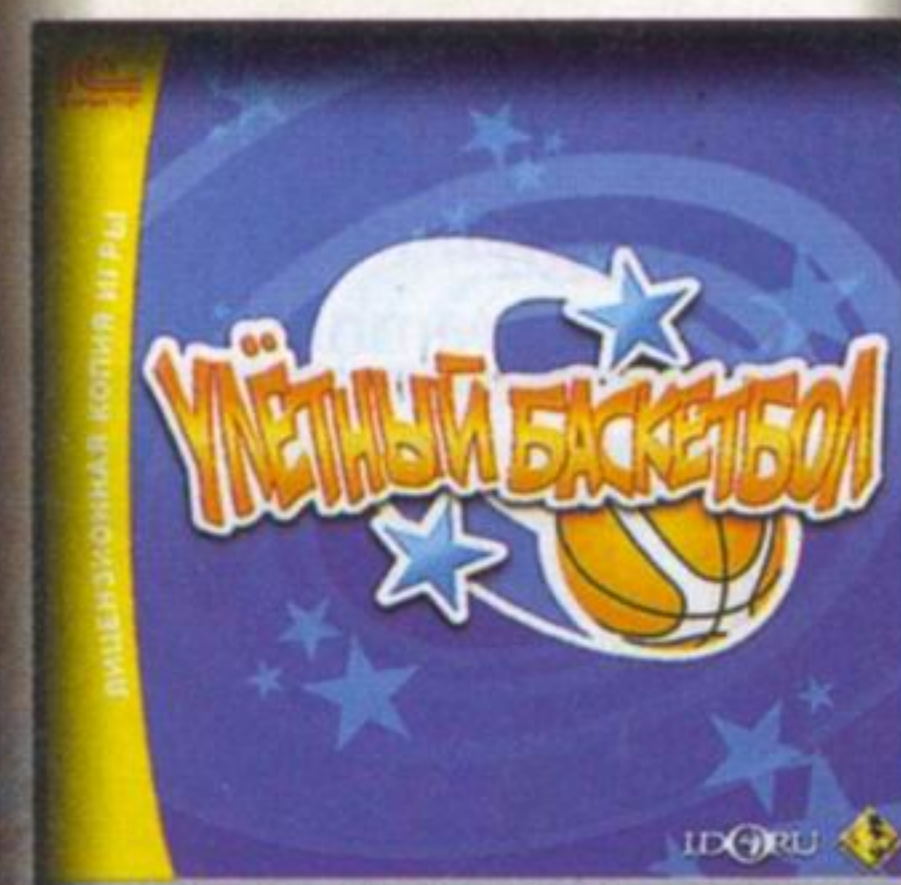
Издатель:

1C

www.games.1c.ru

Системные требования:

Процессор 1,2 ГГц,
ОЗУ 256 Мб,
64 Мб видео,
800 Мб на диске



Графика:	6
Геймплей:	5
Звук:	8
Управление:	8
Ценность для жанра:	4

ОЦЕНКА 4



WARHAMMER
40,000
**SQUAD
COMMAND**

ОТВАГА И ЧЕСТЬ!

Жанр:

пошаговая стратегия
www.squadcommandgame.com

Разработчик:

RedLynx
www.redlynx.com

Издатель:

THQ
www.thq.com



PSP | DS

Среди игровой общности уже давно устоялось небезосновательное мнение, что удел портативных консолей – экшены и аркады, а никак не пошаговые тактические стратегии. Но не так давно этот стереотип был разрушен, по крайней мере, для меня. И звали разрушителя Warhammer 40000: Squad Command.

С первых заставочных кадров игра покорила прекрасной выдержанной атмосферой такого знакомого нам сорок первого тысячелетия. Вступительные ролики к миссиям выполнены на 5+ даже по меркам компьютерных игр, музыка также соответствует мрачной готичной атмосфере, сопутствующей бытию Космодесантников. В игре мы являемся командиром подразделения Ультрамаринов – ордена, знакомого нам по синглу DoW: Winter Assault. На протяжении пятнадцати миссий состав сквады, по численности не превышающего шести единиц, будет пополняться и видоизменяться. Так, если в первой миссии игроку доступны только шесть скаутов без какого-либо дополнительного оружия, то к финальной битве под нашим управлением уже будут элитные Серые Рыцари, Космодесантники и ракетная установка Вихрь. Также на протяжении игры мы увидим других знакомых по

другим играм юнитов – терминаторы, дредноуты, хищники, лэнд спидеры и лэнд райдеры, которые будут под чутким руководством геймера истреблять облитераторов, культистов и осквернителей Хаоса. К слову, Хаос является основным и единственным нашим противником в игре.

У каждого юнита в игре есть свое основное оружие с бесконечным боезапасом, по ходу игры для них будут открываться новые виды дополнительного оружия – свои для каждого отдельного вида бойцов. Скауты в дополнение к болтеру получают дробовики и снайперские винтовки, десантники – плазмаганы, тяжелые болтеры и ракетлаунчеры... И это далеко не полный список того, что поможет нашим бойцам в выполнении заданий.

Сами миссии не отличаются особой оригинальностью. Нет, конечно, каждая из них в брифинге позиционируется как «Захватить и уничтожить» или «Достичь контрольной точки», но в большинстве случаев все сводится к банальному «Убей их всех». Исключение составляет только пара миссий, в которых количество войск противника аномально велико и надо просто продержаться определенное количество ходов.

Подлинным украшением игры является довольно сба-

лансированный мультиплеер. Счастливые обладатели двух PSP смогут награждать друг друга огнем болтеров и ударами пауэр фистов, играя за Ультрамаринов или Хаос и призывая помощь Императора и Темных Богов соответственно. Также в этом режиме доступны некоторые юниты, не вошедшие в кампанию одиночной игры.

Как уже было сказано, оформление игры идеально соответствует атмосфере вселенной. Графика и игровой дизайн не вызывает ни малейших нареканий – полностью трехмерная картинка прорисована просто превосходно и очень стильно. Контрфорсы разрушенных соборов, вспышки взрывов и лазерных излучателей, очереди тяжелых болтеров, отправляющие очередного хаосита обратно в Варп – все это выполнено идеально. То же самое можно сказать и о звуке – глухие голоса дредноутов, боевые кличи десантников, выстрелы и взрывы звучат действительно качественно.

В целом же, могу сказать, что игра получилась просто отличной. На небольшом экранчике приставки Squad Command открывает еще одну страницу великолепной эпической книги под названием Warhammer 40000.

Михаил «Фокс» Лисица

Графика:	11
Геймплей:	12
Звук:	10
Управление:	11
Сюжет:	10

ОЦЕНКА 11

СКОЛЬЗИ!
ПИНГУИН ИЗ ФИЛЬМА
«БОЙЦОВСКИЙ КЛУБ»

МИКРОСКОПИЧЕСКАЯ ЖИЗНЬ

Хорошо быть маленьким. Скользишь себе по просторам первобытного океана, свободный от проблем и обязательств, ешь что хочешь и когда хочешь. Правда, есть стимул все же сильнее налегать на корм – есть соперники, которые не меньше тебя хотят кушать, да и тобой при случае перекусить не прочь. Именно на этом основан игровой процесс, именно в этом заключается основная цель fIOW – жуй, и да не сжеван будешь.

Погружение в игру начинается буквально с первых ее мгновений. Здесь нет длинных брифингов. Просто среди пузырьков газа и мирного планктона появляется управляемое вами существо. Сложно сказать, то ли это микроскопический рачок, то ли микроорганизм – нечто голодное и обладающее жвалами, перемалывающими попадающуюся на пути живность. Каждый съеденный микроорганизм служит для подкрепления сил нашего малютки, а то и может послужить толчком для эволюции. Чем-то этот процесс напоминает древнюю игрушку «Змейка», только здесь нельзя самому себе отхватить пол хвоста.

Однако не все так просто. Лишь первые, ближние к поверхности, уровни позволяют без проблем нарастить массу нашего зверька, уже на тре-

тьем нас ждут создания, которые в случае нападения будут защищаться, а на четвертом поджидают хищники, которые сами не прочь полакомиться зазевавшимся игроком. Дальше, нас ожидает схватка с крупным хищником, практически боссом. Справиться с ним поначалу сложно, но достаточно приноровиться к управлению и использованию возможностей подопечного, чтобы это стало вполне достижимо. Не стоит бояться, что в схватке вас убьют – если противник вышибает все силы из вашего зверя, он не умирает, а только выбрасывается течением на уровень назад. Пройдя последний уровень, мы получаем икринку, из которой появляется новое существо, не похожее на предыдущее. Помимо внешнего вида у него совершенно другие способности и манера передвижения. Соответственно, отличается стиль игры. Всего в игре шесть разных существ, правда, полноценных из них пять, так как, взяв под управление последнее, мы получаем простую «Змейку» (проходя которую мы увидим имена всех участвовавших в создании этой игры (длинна получившейся при этом «анаконды» действительно впечатляет).

Конечно, из базовой идеи выжали все, что возможно, но без грамотного оформления игра не получила бы ни одно-

го положительного отклика. И здесь пришла пора хвалить дизайнеров и композиторов, поработавших над fIOW. Графическое исполнение просто сносит крышу – качественно прорисованная живность мечется по аквариуму, стараясь спастись от нашего питомца, скрывшись в цветных переливах постоянно меняющегося фона. Музыка, практически не заметная во время игры, переливается успокаивающими мотивами, позволяя полнее погрузиться в игровой процесс.

Но, несмотря на обилие положительных впечатлений, есть у fIOW и слабое место – сетевая игра. Вход в нее реализован так же просто, как и в саму игру – достаточно включить Wi-Fi, чтоб подсоединиться к другой консоли. Но смысл игры при этом не понятен – то ли воюем друг с другом, то ли совместно. Помимо этого, живность игроков визуально практически не отличается, что затрудняет ориентировку.

Казалось бы, чего хорошего можно сделать из такой идеи. Разве что простенькую аркадку типа Pacman. Но парни из SuperVillain мыслят шире и умудрились создать из такого незначительного материала вкусную конфЭтку. И, даже несмотря на плохо проработанный сетевой режим, не полакомиться этой конфЭткой и глупо и обидно.

Жанр:

симулятор жизни
www.uk.playstation.com/games-media/games/detail/item92223

Разработчик:

SuperVillain
www.svsgames.com

Издатель:

Sony Computer Entertainment Inc.
www.scei.co.jp

Графика:	11
Геймплей:	12
Звук:	9
Управление:	11
Сюжет:	нет

ОЦЕНКА 10



ПРЕДТЕЧИ

ПРЕДТЕЧИ: ВСЕ СОБРАТЬ И СОВМЕСТИТЬ

Жанр:

экшен/сим/РПГ

www.precursors-game.com/rus
Разработчик:

Deep Shadows

www.deep-shadows.com
Издатель:

Руссобит-М

www.russobit-m.ru
Дата выхода:

4 квартал 2008

PG | X360

Как ни крути, а темпы развития игровой индустрии диктуют свои законы. Классические шутеры, RPG, адвенчуры, стратегии и иже с ними были прекрасны. Но, похоже, их время прошло. Геймеры успели «наесться» самых разнообразных блюд в рамках каждого жанра и теперь ждут совмещения бульдога с носорогом. В смысле – жанровых гибридов.

В киевской студии Deep Shadows тонко чувствуют современные тенденции: команда уже успела зарекомендовать себя проектом Xenus, а теперь, одновременно с работой над сиквелом, создает новую самостоятельную игру «Предтечи» (она же – Precursors), которую мы с удовольствием представляем вниманию читателей.

Жизнь прекрасна и межгалактична

Наиболее привлекательная фишка «Предтеч» заключается в объединении трех самостоятельных жанров. Action, RPG и Cosmosim должны органично слиться в едином порыве разработчиков. Поэтому неудивительно, что игровой мир будет поражать своими масштабами. Обещано ни много, ни мало десять планет, каждая из которых предполагается не только

вполне «играбельной», но и уникальной – со своими флорой, фауной, климатом и, возможно, архитектурой. Так, уже известно, что среди «островков космической суши» будут в наличии вулканическая планета, покрытая потоками извергающейся лавы, пустынная – пристанище бандитов, и осенняя, с привычным для землян оранжево-коричневым пейзажем. А между ними – необъятный космос, более чем привлекательный для игроков. Заявленные межгалактические перелеты и битвы, станции в качестве дополнительных локаций позволяют только догадываться как об истинных масштабах самого игрового мира, так и о степени его антуражности.

О сюжете известно очень мало – Deep Shadows предпочитает не раскрывать интригу заранее. Вдохновил команду на создание проекта цикл Андре Нортон «Королева Солнца». Но разработчики утверждают, что сценарий игры ни в коем случае не писался по произведению Нортон, так что проводить параллели не стоит.

Нашим героем будет представитель таинственной расы Амарнов. Молодой парень, недавно окончивший Академию Пилотов, владелец старого и не вполне исправного космическо-

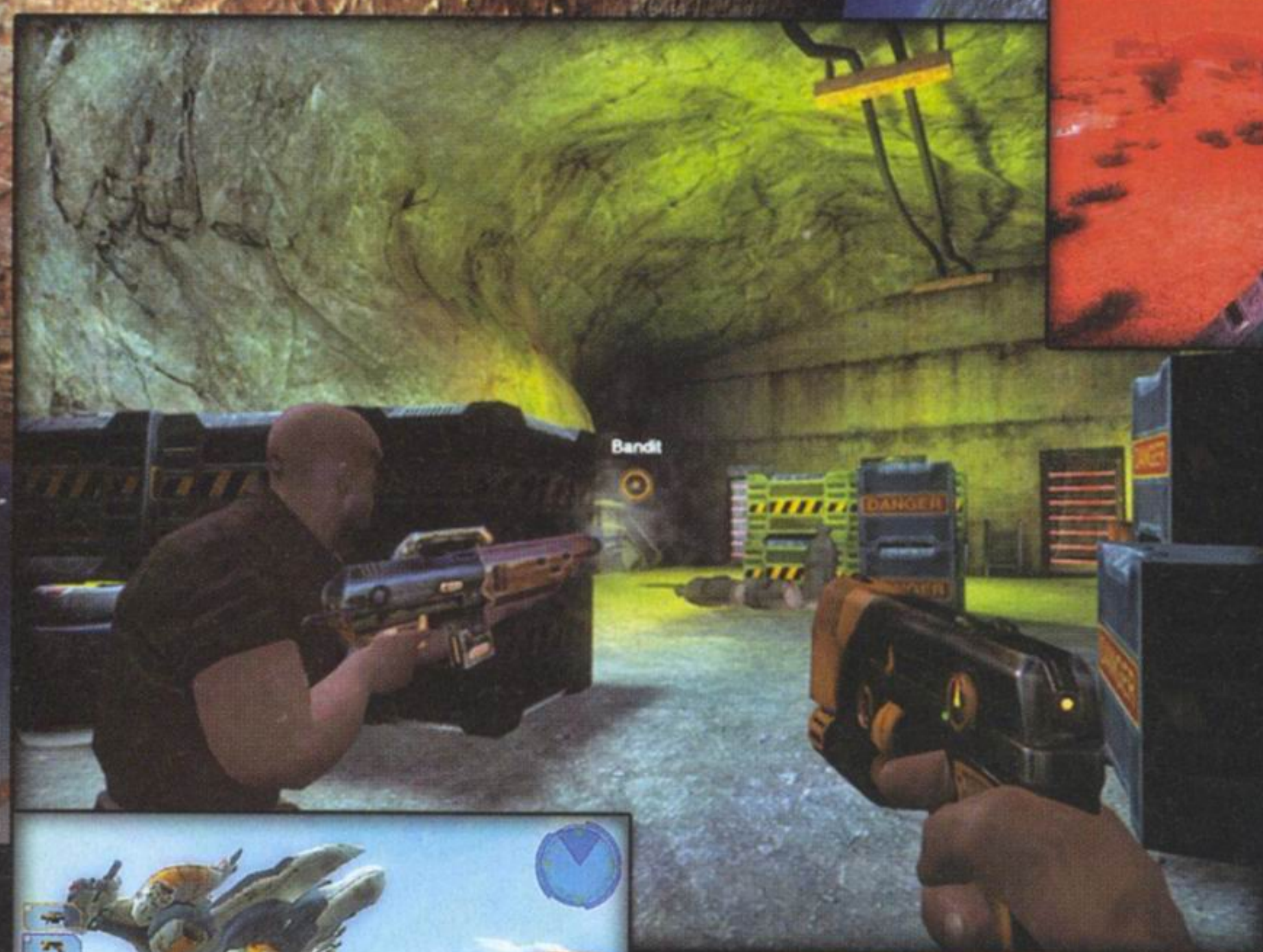
го корабля, доставшегося в наследство от отца. Понятно, что одной из первых задач будет починка этого, с позволения сказать, транспортного средства. А потом наступит момент, когда все пойдет наперекосяк. Каким-то образом парнишка окажется втянутым в события, затрагивающее само существование Амарнов в принципе.

Сюжет нельзя назвать нелинейным – нам обещают всего одну концовку, но недостатка свободы действий игрок почувствовать не должен. Добраться до финала можно будет различными способами. К тому же, в любой момент геймер может свернуть со сценарного пути и отправиться в «вольное плавание» по просторам игрового мира, если есть такое желание.

Кстати, о свободе

Выбирать персонажа по своему желанию в «Предтечах» мы не сможем. По сюжетным причинам. Естественно, внешность, параметры и прочие плюшки также заданы изначально без участия игрока. Но на этом ограничения почти заканчиваются. На вопрос «как играть» ответить сможет только сам геймер.





Разнообразные ответвления, заложенные в сценарии, – только половина возможностей. Мы можем и вовсе отойти от сюжетных перипетий и заняться исследованием окружающих земель. Или поучаствовать в баталиях между различными группировками, которых тоже ожидается достаточно много – семь штук по предварительным сведениям. Игрок волен сам выбирать, к какому клану, организации или партии ему присоединиться. Не будем мы обделены и побочными квестами. Разработчики обещают сделать задачи нестандартными и интеллектуальными. Но и на этом не заканчивается наша свобода выбора! Мы сами будем определять, какой из жанров будет ведущим в нашей игре. Есть желание пострелять в супостатов? Прекрасно, action ждет нас, достаточно сосредоточить свои усилия на пробежках по планетам. Хочется прочувствовать ролевую систему? Также можно, RPG-элемент позволит общаться с разнообразными NPC, выполнять квесты в количестве более 250 штук и получать за них плюшки. Космос манит своими просторами? Замечательно, не забываем о cosmosim, бороздим бескрайние галактики, принимаем участие в межзвездных корабельных боях. Практически каждый может найти что-то свое в подобном проекте.

О наркомании и эксплуатации животных

Говоря о высококлассном проекте, нельзя обойти вниманием техническую сторону дела. В «Предтечах» будет использоваться доработанный физический движок из Xenus. Разработчики обещают высочайшую степень реалистичности разрушений, взрывов и прочих радостей войны. А также точечную стрельбу, позволяющую делать самые меткие выстрелы и экономить патроны. В случае, если таковые используются. Ведь может быть и по-другому.

К примеру, «живое оружие» представляет собой милую зверушку с характеристиками полноценного боевого устройства. Плюющаяся ядовитыми детенышами агиша, уменьшающая врага до размеров таракана пивка синту, подобный электрическому скату тенисек – это лишь часть списка смертоносных животных.

Из других мелких, но антуражных деталей можно отметить наркозависимость. Мы можем использовать зелье, временно поднимающее все характеристики героя. Но ничто не бесплатно в мире: за подъемом обязательно последует спад и привыкание. Чтобы не стать наркоманом окончательно, придется отправиться к специальному врачу – лечиться.

Уже сейчас, на стадии анонса, проект кажется весьма привлекательным. Сочетание значительного размаха во всем, что касается сценария, игрового

мира, жанрового сочетания и детальной проработки мелочей-изюминок, делающих игру неповторимой, обещает нам очень достойный проект. За графическую и техническую стороны воплощения «Предтеч», судя по скриншотам и предыдущему опыту разработчиков, можно не волноваться. И, уж тем более, стоит ожидать интересных вещей во всем, что касается атмосферы и антуража.

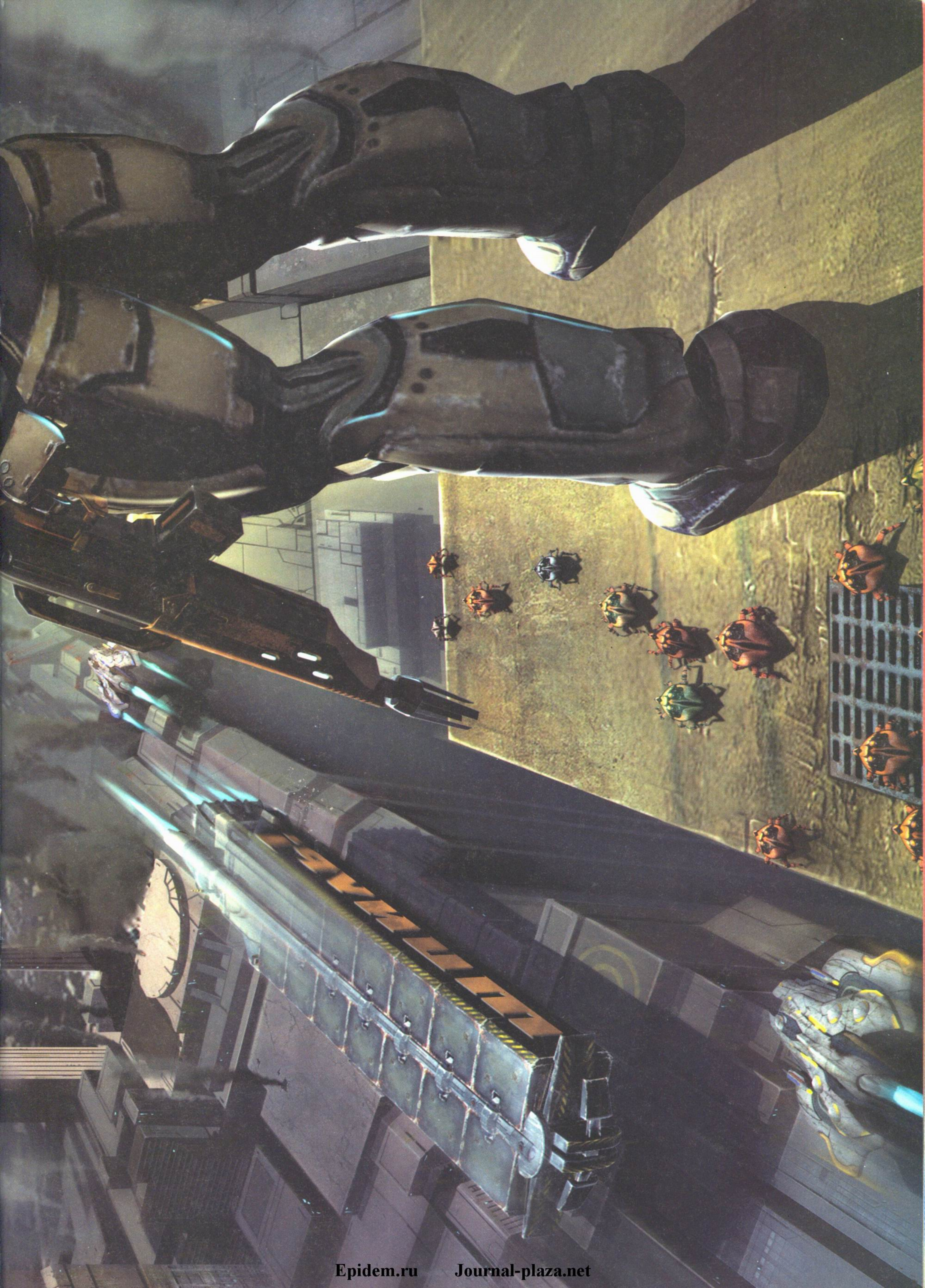
Из первых уст

Конечно, столь необычный проект не мог не вызвать желания пообщаться с разработчиками. PR-менеджер компании Deep Shadows Дмитрий Лысенко любезно согласился осветить для нас несколько вопросов.

Шпиль: День добрый, Дмитрий! Мы все с большим нетерпением ждем выхода «Предтеч» и очень рады возможности пообщаться с Вами. «Предтечи» позиционируются как мультижанровая игра. Как Deep Shadows планирует обеспечить такую разноплановость с технической точки зрения, ведь это – совсем не просто?

Deep Shadows: Добрый день. Как раз с технической точки зрения особых проблем возникнуть не должно. Точнее, не возникает, благо движок позволяет все необходимое. Гораздо сложнее дело обстоит



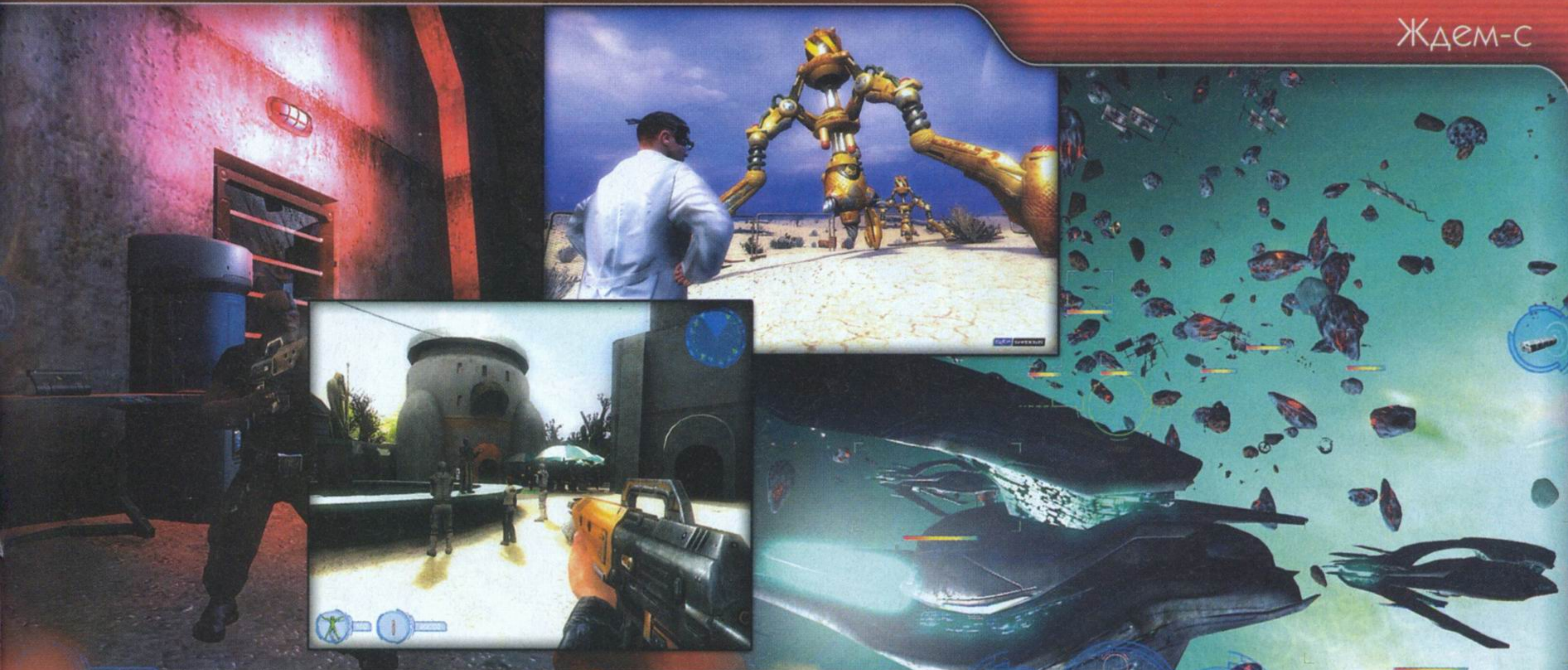


GOULDEN AXE™ BEAST RIDER



ІЧУЧІШІ





с балансировкой геймплея, с тем, чтобы не оказалось, что одна из частей игры – экшен, RPG или космический симулятор – лишняя и никому не нужна. Опыт скрещивания ролевой игры в свободном мире и шутера у нас уже имеется, экспериментировали в первом Xenus'e. Сейчас задача просто добавить в этот коктейль еще одну составляющую.

Впрочем, «просто» – это не совсем верное слово, с космосимами мы раньше дел не имели, так что многое приходится делать на ощупь. Собственно, поэтому разработка так затянулась. Но полученный, на сегодняшний день, результат нас устраивает.

Шпиль!: Мы уже знаем, что в «Предтечах» будет несколько группировок, и герой сможет выбирать, к кому присоединиться. Значит ли это, что нас ожидает вечная «борьба добра со злом» или идеологический вопрос решен как-то по-другому?

Deep Shadows: Абсолютного добра, как и зла, не существует. Во всяком случае, их не существует в нашей вселенной. Есть различные фракции, каждая из которых преследует свои цели. Все фракции уверены в правоте своего дела, и ради этого дела готовы уничтожить всех несогласных. Так что встать на сторону чистого зла или, наоборот, податься в рыцари света вам не удастся.

Шпиль!: Задумка игры настолько масштабна, что просто просится для MMORPG. Планирует ли студия переход

на мультиплеерный режим в будущем?

Deep Shadows: У нас нет опыта в создании MMORPG, а за то, что делать абсолютно не умеешь, лучше не браться. Что касается мультиплеера, то это легче. Возможно, в Предтечах 2 вы его увидите. Но не раньше – объем работы и так большой и лишних людей, которых можно засадить за создание мультиплеерных режимов, у нас нет.

Шпиль!: Приятно узнать, что ожидается еще и сиквел. Другой вопрос: среди разнообразных фишек игры упоминалось «живое оружие». Будет ли это больше антуражная деталь или реальная боевая единица, способная соперничать с технологическими видами?

Deep Shadows: Конечно, оно вполне сопоставимо с техническим оружием. Мы давно отказались от идеи вводить в игру массу ненужных стволов исключительно для строчки в пресс-релизе. Оружие – это оружие, оно должно быть эффективным и, желательно, эффектным. Живое оружие воплощает и то и другое. И стреляет мощно, и выглядит интересно.

Шпиль!: Название проекта звучит очень многообещающе. Действие происходит в будущем или речь идет о параллельной реальности? И будет ли фигурировать наша старушка Земля?

Deep Shadows: Скажу так, действие игры происходит в нашей реальности. Но Землю, во всяком случае, в первой части, вы не увидите. Извините, но

раскрывать сюжет я не буду, нужно же оставить интригу.

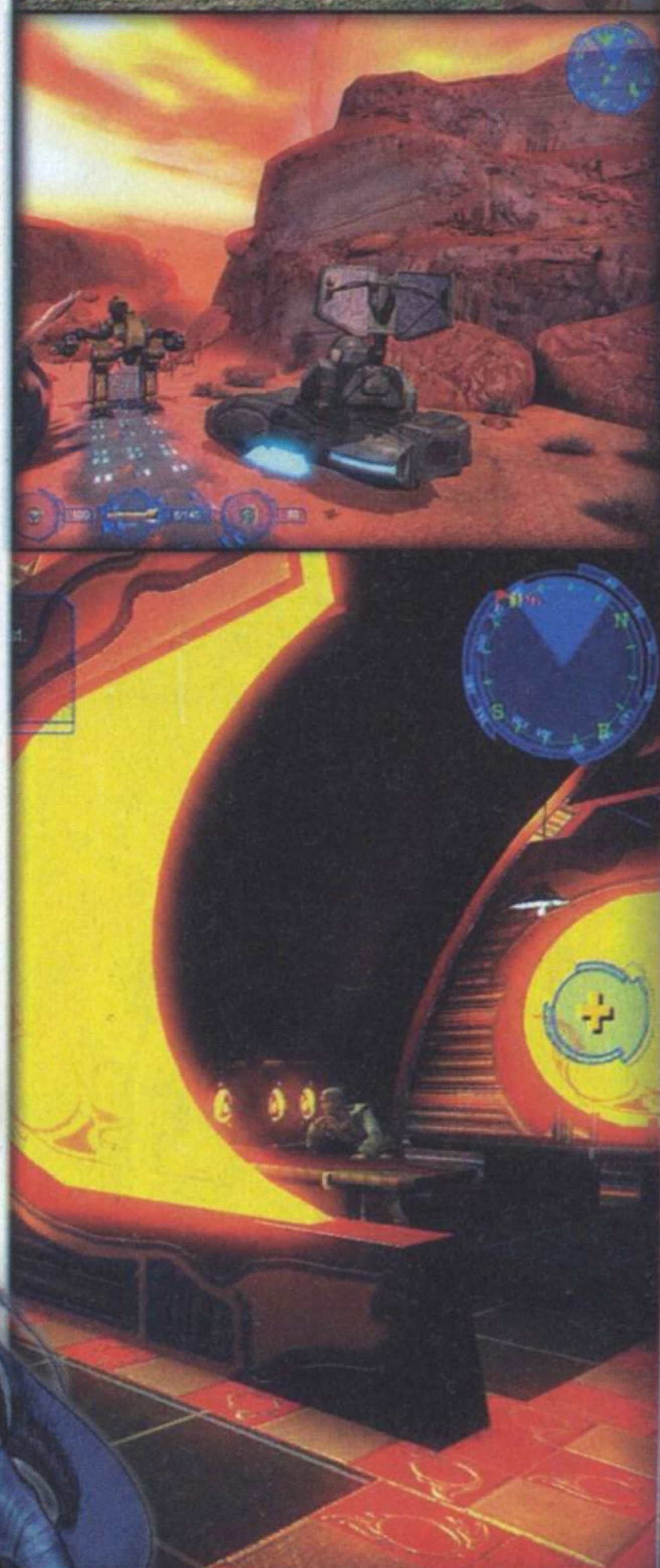
Шпиль!: Безусловно, не будем разрушать тайну. И, конечно же, нас всех интересует животрепещущий вопрос о дате выхода игры. Известна ли уже дата релиза, хотя бы приблизительно?

Deep Shadows: К сожалению, дать четкий ответ я пока не могу. Релиз второго Xenus'a запланирован на осень этого года. Предтечи выйдут позже. Насколько позже – зависит, во многом, от того, сколько времени займет создание роликов, озвучивание и внешнее тестирование. На сегодняшний день мы рассчитываем, что успеем доделать и выпустить проект в этом году, но загадывать не стану. Выпустим, как будем полностью готовы.

Шпиль!: Большое спасибо за интересную беседу!

Deep Shadows: Пожалуйста.

Мария





ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ГОРОД ГРЕХА!

THIS IS
VEGAS

Жанр:

Симулятор ночной жизни в Лас-Вегасе

www.vegas.midway.com

Разработчик:

Surreal Software

www.surreal.com

Издатель:

Midway Games

www.midway.com

Дата выхода:

30 ноября 2008

PC | Xbox 360 | PS 3

В начале лета компания Midway в самом центре Лас-Вегаса провела мероприятие Midway Gamer's Day. Gamer's Day – это своеобразная мини-выставка, где компании представляют линейку своих новых проектов. Стоит отметить, что «День игрока» уже успели провести компании Microsoft, Atari, Vivendi и THQ. Последней оказалась как раз Midway. Честно говоря, мы не ожидали от этой компании чего-то сверхъестественного, хитового, отличного и даже нормального. Но в арсенале Midway нашлось два козыря, которые до этого момента они тщательно скрывали. И сначала все казалось довольно примитивным: две игры, которые просто выделяются на фоне остальных, но из себя ничего нового практически не представляют. Первый проект, о котором мы вас расскажем – This is Vegas – это симулятор ночной жизни в Лас-Вегасе.

Карты, деньги, гонки и тусовки

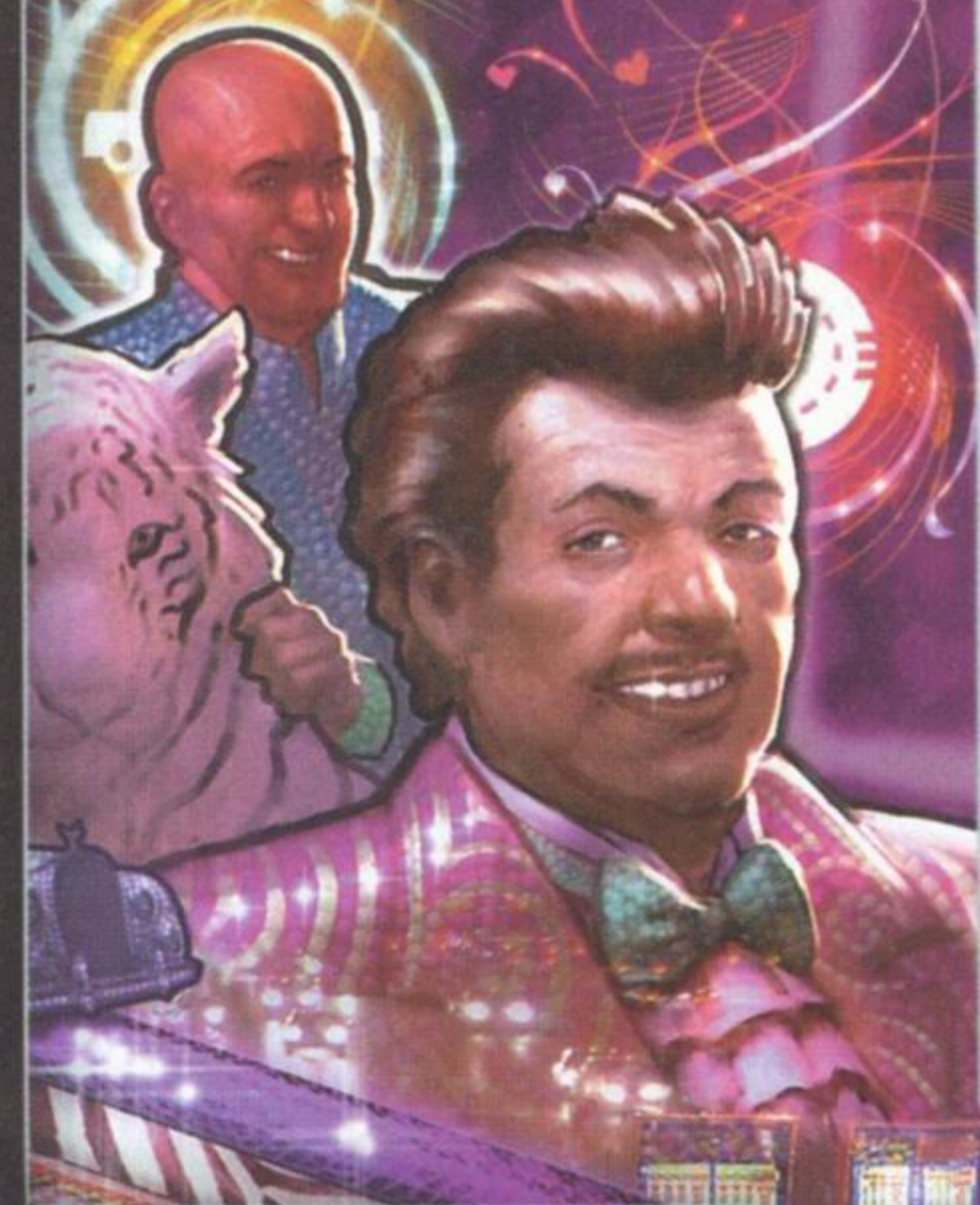
Как и в любом другом GTA-клоне, сюжет прост до безобразия. В This is Vegas нам предстоит играть безымянным персонажем, прибывшим в Лас-Вегас на автобусе, и имеющим всего 50 долларов наличных. Цель пребывания в

Вегасе очевидна: посмотреть на город, посетить достопримечательности, ну и, конечно же, заработать денег. Сразу же по прибытии в игровую столицу Америки, нам встречается человек, владеющий сетью фаст-фудов. После разговора с ним становится ясно, что ему ничуть не нравится Лас-Вегас, и он вот уже долгое время мечтает лишить его столь огромной популярности. Наша с вами задача состоит в том, чтобы не только не дать этому человеку опустить Лас-Вегас ниже плинтуса, но и подняться по, так называемой, карьерной лестнице.

Выше мы называли This is Vegas очередным GTA-клоном. Только это не совсем так. Конечно, разработчики черпают свое вдохновение именно из серии GTA, но делают свою игру совершенно уникальной. This is Vegas – это драки, разборки, гонки на автомобилях, тусовки, вечеринки и азартные игры в одном флаконе. Здесь есть все, чем занимаются современные люди ночью в Лас-Вегасе. И в первую очередь – сам город. Surreal Software нарисовали до такой степени настоящий, живой город, что от реального Вегаса его отличить очень сложно. Как говорят сами разработчики, их главная цель –

создать максимально похожий город, не только внешне, но и по атмосфере. И как нам кажется, это им удалось. Игровой Лас-Вегас просто огромный, шикарный, такой же «светящийся» в ночи, и такой же живой. Город в This is Vegas нарисован настолько детально, что ни Assassin's Creed, ни GTA IV с ним не сравнятся. Что касается атмосферы мегаполиса, то отовсюду доносятся сигналы автомобилей, музыка с дискотек, а также звонкие звуки сыплющихся монет с игровых автоматов. Одним словом, не город – а сказка.

Геймплей This is Vegas делится на четыре составляющие: гонки, драки, тусовки и азартные игры. Сразу же сообщаем вам, что о гонках на Midway Gamer's Day совершенно ничего не рассказали. Зато обо всем остальном, не только подробно проинформировали, но и даже показали эти элементы вживую. Начинаем по порядку – драки. Поначалу все кажется довольно простым и ничем не примечательным. По пути в ночной клуб на главного героя нападают несколько, извиняюсь, отморожков, которым, видимо, нужны деньги. Боевая система очень простая, и разобраться в ней не составит труда. За драку отвечают



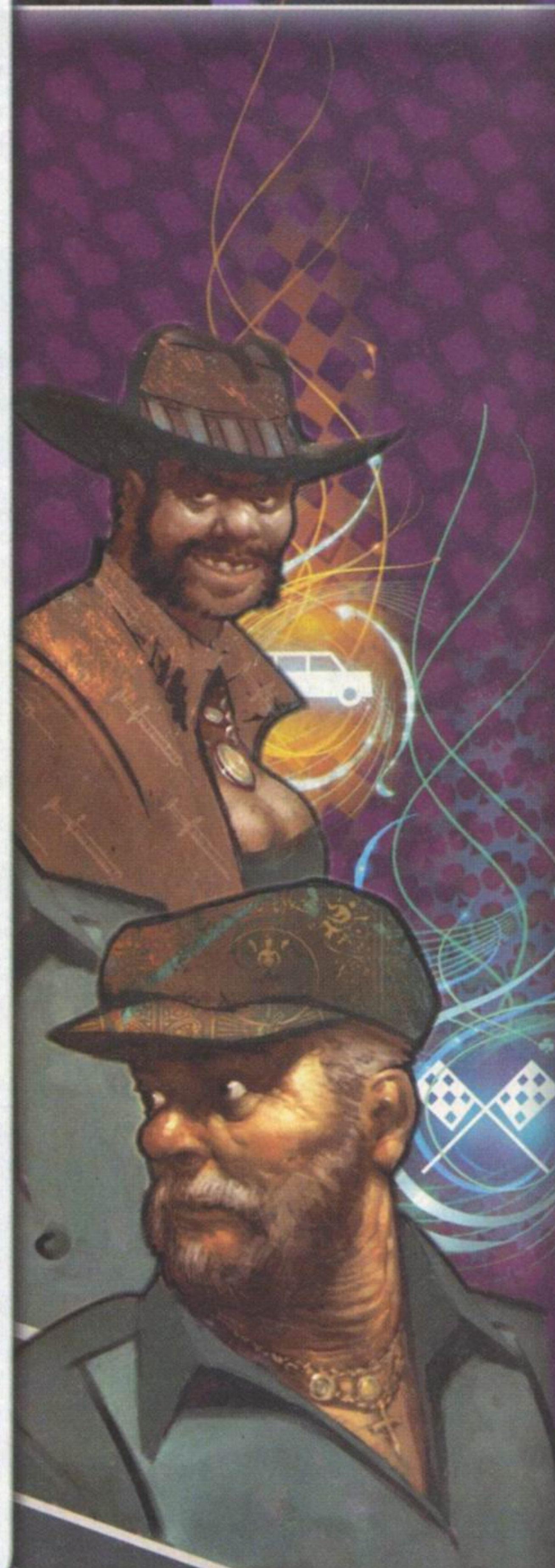


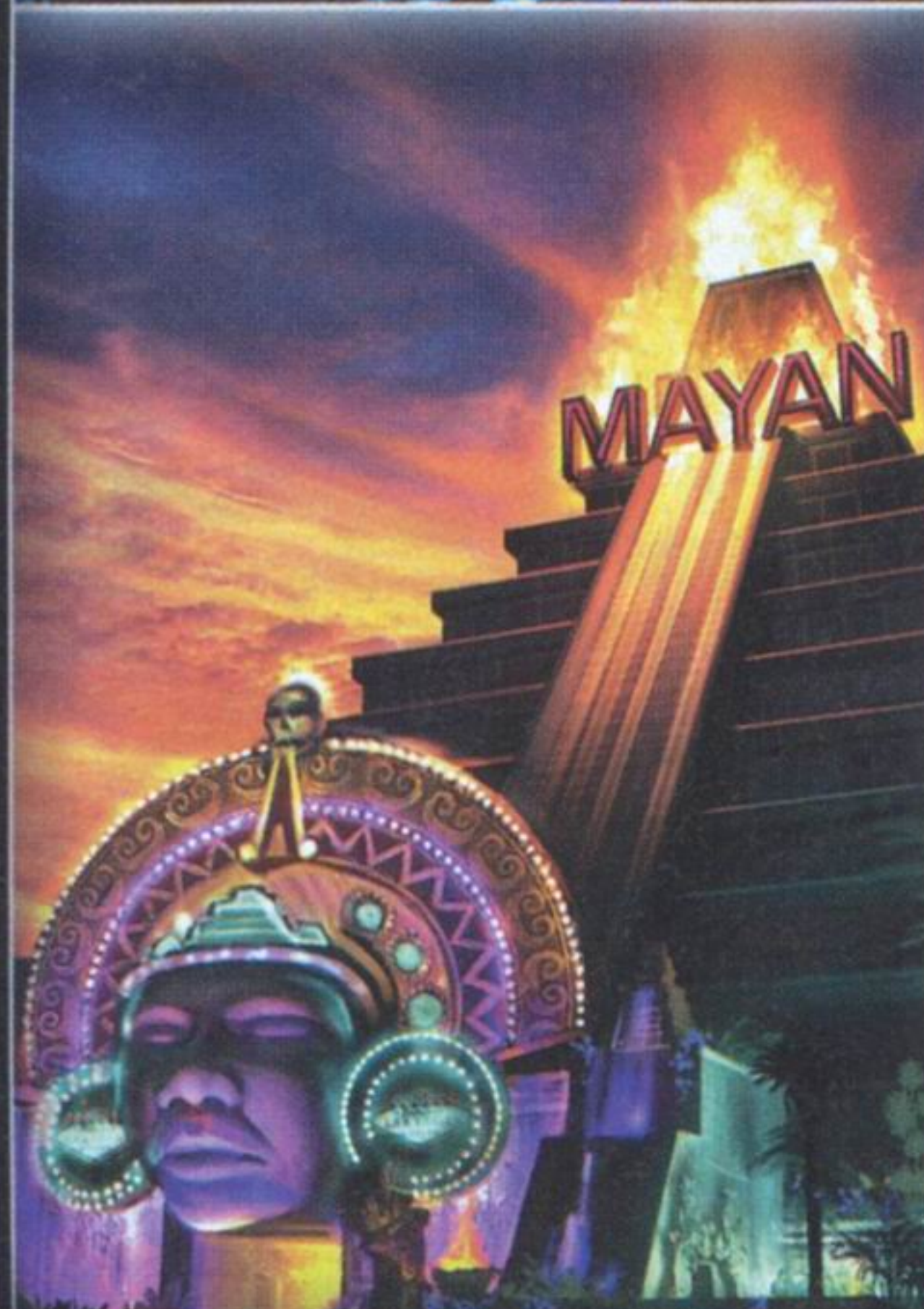
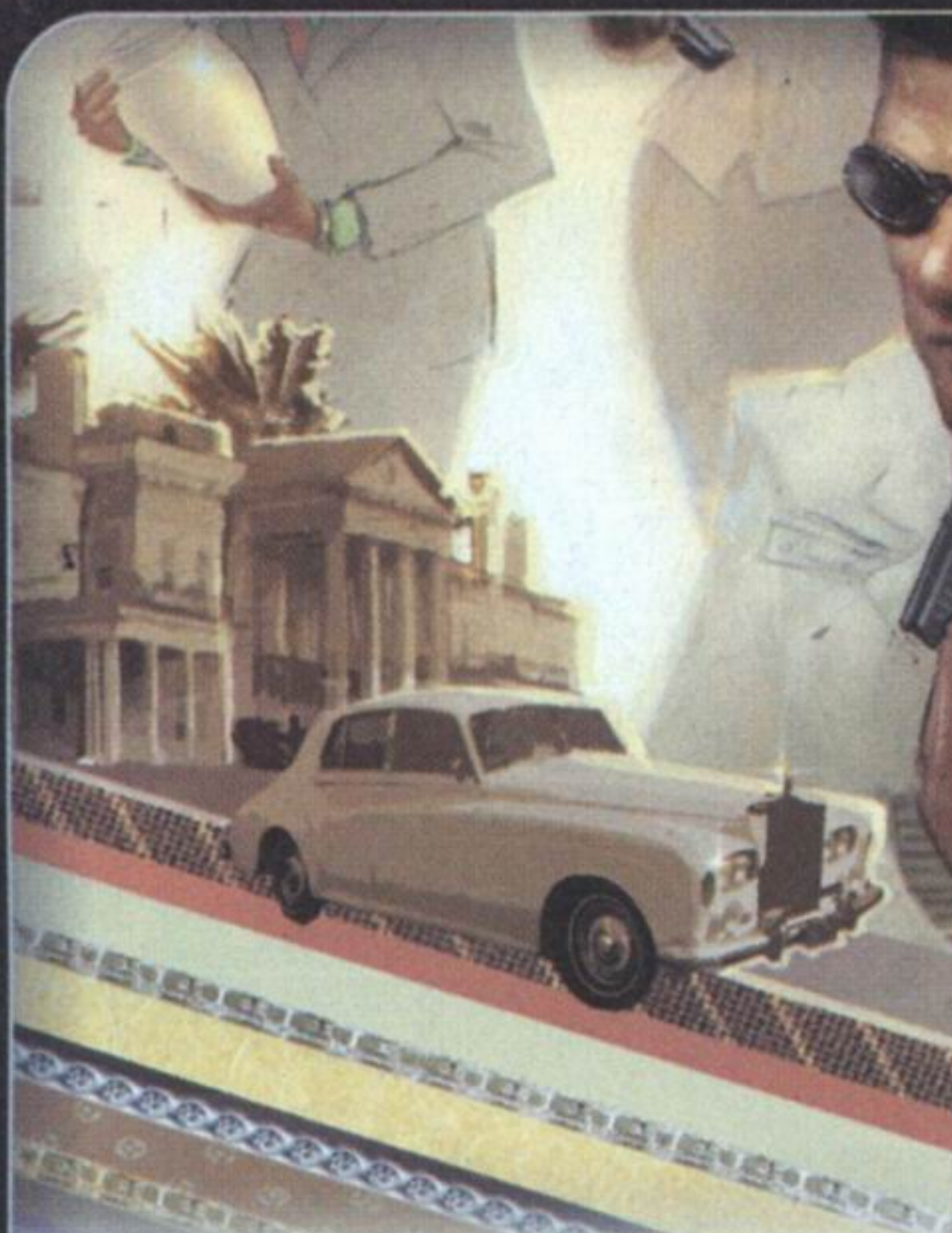
всего три кнопки: удар, захват и блок. Все это можно комбинировать различными способами, в случае чего можно провести ряд комбо-ударов и заработать очков. Заработанные очки вы можете потратить на супер-удар, после которого бедняга уже вряд ли станет на ноги. Но гораздо интереснее то, как все это реагируют окружающие. Пока разработчики показывали, как дерется наш персонаж, вокруг него образовалось кольцо из нескольких человек – случайных прохожих. Еще через минуту это кольцо стало больше, и все, кто собрался посмотреть на мордобой, начали поддерживать главного героя криками вроде «бей, бей, бей!» и «вали подонков!». Всякий раз, когда наш персонаж попадал негодяю по лицу, толпа радостно аплодировала, ну а когда пропускал удары – издавала протяжные «ууууу!». После того, как неприятели были повержены, разработчики рассказали о том, что всегда, когда вы будете бить негодяев или злодеев, прохожие будут обеспечивать вам моральную поддержку. Однако если вы вдруг нападете на какого-нибудь простого прохожего, который спешит на ночную смену, и начнете избивать его, то толпа отреагирует

совершенно по-другому. Вместе «бей его!» вы услышите в свою сторону такие выкрики, как «пошел на #@*, самозванец!» или, что еще хуже: «ты чо, %\$!#@, а ну катись отсюда!», и прочие непечатные выражения. Если вы и дальше будете избивать ни в чем не виновного человека, то в вас уже полетят бутылки (молитесь, чтобы только пластиковые), яйца и помидоры. А если дело зайдет совсем далеко, то прохожие могут вызвать и полицию.

Дальше по списку у нас тусовки и вечеринки. Как и в любом крупном городе, в Лас-Вегасе имеются популярные и не очень ночные клубы. В зависимости от того, в какой клуб вы придете отдохнуть, там будет разное количество людей. В версии, что Midway показывали на мероприятии, наш герой пришел в один из малоизвестных ночных клубов, чтобы расслабиться и отдохнуть. Пройдя внутрь, нас ожидала не самая радостная картина: всего в клубе находилось от силы человек 10, двое из которых танцевали на танцполе. Подойдя к бармену, последний сообщил, что нас искала ди-джей (судя по всему, знакомая). Найдя девушку, она попросила нас о не большом одолжении. Так как она одна вышла на работу, ей сложно

справляться, а в клубе совсем нет людей. Нам-то и стоит исправить эту ситуацию. Исправлять будем следующим образом: нам предлагается пройти ряд из нескольких мини-игр, за каждую из которых мы получаем очки. В самом конце все очки суммируются, и вечеринка считается либо успешной, либо очень плохой. Первая из таких мини-игр – танцы. Мы выходим на танцпол и начинаем, в самом буквальном смысле слова, зажигать. В танцах самое главное – слышать музыку и улавливать ритм. Реализованы танцевальные мини-игры так же просто, как и драки. За все движения отвечают всего 4 кнопки. Их можно комбинировать как только душе угодно, и каждый раз персонаж будет вытворять что-то невообразимое. Кроме того, эти 4 кнопки можно использовать в сочетании со стиком (Midway демонстрировали версию для Xbox 360, на PC вместо стика будут использоваться стрелки клавиатуры), и тогда герой будет отмачивать действительно потрясающие вещи. Как и в случае с драками, во время танцев вы накапливаете очки. Если вы очень хорошо танцуете, то людей на танцполе с каждым разом становится все больше и больше, и все





они аплодируют вам. Когда вы соберете на танцплощадке чуть ли не весь клуб, можно переходить к «сладкому» – брейк-дэнсу. На сцене будет твориться такой ажиотаж и радостные вопли танцующих, что, кажется, вас услышат даже далеко за стенами заведения. Когда вы, наконец, показали всем, как умеете танцевать брейк, можно устроить синхронный танец. Цель его заключается в том, чтобы собрать на танцплощадке как можно больше людей, и всем вместе выполнять одни и те же движения. Получается очень красиво, к тому же вы получаете за подобное большое количество очков. Следующая мини-игра – роль бармена. Здесь дела обстоят проще некуда: вы, стоя за барной стойкой, должны обслуживать посетителей. Кому-то налить пива, кому-то – коктейль, кому-то прикурить сигарету, ну а тех, кто перепил и уснул прямо за барной стойкой – просто сбросить на пол. За все это так же отвечают четыре кнопки. Подходя к барной стойке, над парнем или девушкой подсвечивается кнопка, которая и говорит вам о том, чего хочет клиент. Главное здесь – не стукнуть человека, пришедшего выпить пива, головой о стойку, или не поджечь какому-то уснувшему пьянице волосы. Другими словами – просто не перепутать кнопку.

Ну и, наконец, последняя мини-игра – конкурс мокрых маек. Вы, стоя за барной стойкой, поливаете водой из шланга прекрасных девушек, одетых в белые маечки. Что происходит в результате взаимодействия белой майки с водой, я думаю, в журнале писать не стоит. Кроме того, помимо участия в мини-играх, вы можете и свободно перемещаться по клубу. Вы можете и

сами подойти к барной стойке и заказать выпить. Алкоголь в небольших дозах приносит вам несколько очков, главное не переусердствовать и не вернуть все выпитое обратно из желудка на глазах у девушек. Очень часто в ночных клубах встречаются ребята, которые прямо горят желанием показать, на что они способны (это обычное дело для всех дискотек). В This is Vegas такие негодяи портят людям настроение и срывают весь праздник. Чтобы подобного не случилось, вам нужно успокаивать разбушевавшихся посетителей.

После всего вышеописанного, можно сходить в казино и спокойно сыграть в азартные игры. На ваш выбор предлагаются «Блэк Джэк» или игровые автоматы. Подходим, садимся и играем. Все это выглядит как какой-нибудь симулятор казино, но когда выясняется, что игровые автоматы можно взламывать, а при игре в «Блэк Джэк» – мухлевать, в этот момент начинается очередное веселье. В This is Vegas можно пометить собственные карты, и надев специальные очки – на несколько мгновений различить их достоинства. Если вы смотрели один из фильмов про друзей Оушена, то наверняка знаете, что в любом казино ведется строго наблюдение за игровыми столами. В This is Vegas все точно так же. Если вы хотите играть не по-честному, то прежде чем садиться за стол, убедитесь, что на потолке не висит камера. Однако одной камерой наблюдения дела не ограничатся. По всему казино ходят несколько охранников, внимательно наблюдающих за все происходящим. Если кто-то из них вас хотя бы в чем-то заподозрит, то бросайте все и бегите как можно быстрее, иначе будет худо.

Помимо гонок, драк, тусовок и походов в казино, в This is Vegas будут и сюжетные миссии. Всего в игре четыре банды (Червы, Пики, Бубны и Трефы), на каждую из которых вам придется поработать. И если изначально многие предполагали, что будет возможность выбора на кого работать, то Midway сообщили, что хотите вы или нет, но пройдете через все четыре банды. При всем при этом, подобно любой части GTA, вы можете свободно перемещаться по Лас-Вегасу, угонять любой автомобиль и творить беспорядок на улицах.

Лас-Вегас во всей своей красе

Огромнейший детально смоделированный город выполнен в ярких и красочных тонах. Все здания и заведения выглядят шикарно как снаружи, так и внутри. Последняя версия движка Unreal Engine делает свое дело. Анимация так и вовсе завораживающая.

Подводя итог, мы не можем сказать ничего другого, кроме того, что This is Vegas – шикарная, красочная, динамичная, увлекательная, эффектная, да и просто замечательная игра. Добавьте ко всему сказанному гонки на автомобилях по ночному Лас-Вегасу, многочисленные драки в переулках и ночных клубах, просто огромное количество казино с азартными играми, шикарные ночные клубы, ну и, конечно же, прекрасных девушек в коротких юбках. Должно получиться как минимум интересно и оригинально. Игра появится на прилавках уже в начале декабря, и мы надеемся, что все оставшееся время разработчики используют с умом и во благо игры.

Ян «Dexter» Одарченко



VIN DIESEL

THE WHEELMAN™

THE WHEELMAN

ПО СТОПАМ DRIVER'А

Жанр:

action/racing

www.wheelmangame.com**Разработчик:**

Tigon Studios

www.tigonstudios.com**Издатель:**

Midway Games

www.midway.com**Издатель у нас:**

«Новый диск»

www.nd.ru**Дата выхода:**

осень-зима 2008 года

PC | Xbox 360 | PS3

В начале лета в Лас-Вегасе прошло мероприятие Midway Gamer's Day, где компания представляла линейку своих новых проектов. Наиболее интересны два из них. This is Vegas – симулятор того, чем занимается современная молодежь ночью в Вегасе. Красивый и интересный проект, который имеет все шансы попасть в список лучших игр этого года. Но сейчас мы поговорим о втором проекте, который будет издавать Midway, и как лично нам кажется, он немного не дотягивает по оригинальности до This is Vegas. Но это вовсе не помешало пробиться ему в список тех игр, на которые обязательно стоит обратить внимание. Итак, встречайте – The Wheelman. Проект, разработка которого ведется в стенах Tigon Studios под руководством Вина Дизеля. Напоминаем, что в послужном списке разработчиков значится игра The Chronicles of Riddick, которая, безусловно, в свое время наделала немало шума. The Wheelman, вторая игра про Вина Дизеля, такого успеха не повторит, но, как минимум, заинтересует игрока.

На улицах Барселоны

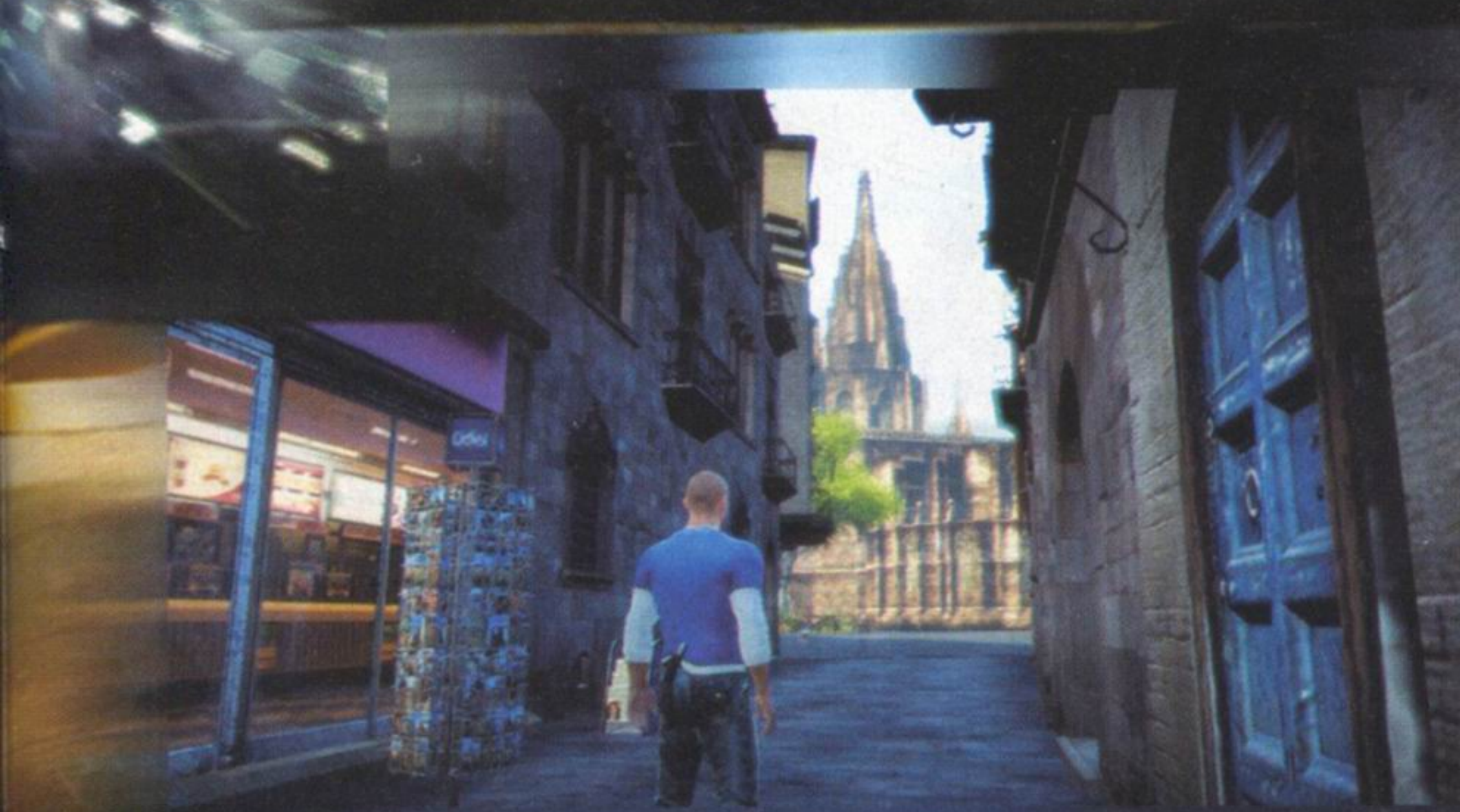
Действие игры разворачивается в прекрасном городе Барселона, в котором можно встретить довольно-таки большое количество достопримечательностей. Вин Дизель, который исполняет в игре роль двойного агента Мило Бьюрика, прибывает в Барселону и пытается пробиться в одну из крупнейших преступных группировок. Уважение среди членов группировки Мило зарабатывает сразу же, потому как является опытным водителем. Устроившись на работу к мафии, Мило выполняет разную работу для нее. Так или иначе, работа эта связана с перевозками: забрать человека, доставить груз и т.д. Этим нам и предстоит заниматься на протяжении всей игры.

The Wheelman, как и This is Vegas, черпает вдохновение из GTA: Мило может свободно перемещаться по городу, угонять любые понравившиеся тачки, вступать в перестрелки с полицией и многое другое. Вот только всем этим вы будете заниматься лишь малую толику времени. Основная часть гейм-

плея выстроена именно вокруг езды на автомобиле. В качестве самого ближайшего ориентира можно привести игру Driver. Именно тот самый первый Driver, который получился лучше своих последователей. Единственное, за счет чего новинка может выигрывать – это использование более современных технологий. В итоге, чтобы максимально точно представить себе геймплей The Wheelman, вспомните любой из фильмов «Перевозчик». На экране творится ровным счетом все то же самое, что и в фильме: головокружительные погони на автомобилях, шикарные трюки и замечательные спецэффекты. То есть, как приблизительно выглядит The Wheelman, вы себе представили. Теперь о том, как это чувствуется и играется.

Отправляя вас на очередное задание, члены группировки выделяют вам красивые, быстрые и лицензированные автомобили, на которых вы за мгновение добираетесь до нужного места. Здесь стоит оговориться и сказать, что автомобили в игре достигают





невообразимых скоростей, оцениваемых в 250-300 км/ч. Практически любой автомобиль в игре разгоняется до такой скорости за считанные секунды, а это значит, что оторваться от противников или той же полиции будет невозможно. А так как The Wheelman, в первую очередь, рассчитан как раз на автомобильные погони с перестрелками на дороге, то даже не пытайтесь оторваться от хвоста – все равно ничего не выйдет. Первое время вы будете мчаться по дорогам, то тараня полицейские (вражеские) машины, то расстреливая их. Чтобы окончательно оторваться от хвоста, вам необходимо либо полностью уничтожить всех преследователей, либо совершить какой-нибудь профессиональный трюк. Вы можете заехать на самый верхний этаж супермаркета, проехаться по нему, разбивая каждую витрину, а затем в затылочном прыжке вылететь оттуда, направившись к железнодорожному переезду. Буквально доли секунд остаются, и вы эффектно проезжаете переезд, после чего поезд перекрывает дорогу всем преследователям. Вот в таком вот стиле необходимо отрываться от хвоста.

За то, что вы тараните и расстреливаете преследующие вас автомобили, вам на-

числяются очки. Эти очки в итоге можно потратить на какой-то совершенно безумный трюк, коих в игре несколько видов. На Midway Gamer's Day показали всего три из них, при этом не сообщив сколько их вообще в игре. Первый, Cyclone, замедляет время, Мило разворачивает автомобиль на 180 градусов (такой прием еще можно увидеть в трейлере The Wheelman), и у вас есть несколько секунд, чтобы расстрелять вражеские автомобили. После этого время вновь ускоряется, машина возвращается в прежнее положение, и вы продолжаете погоню. Второй универсальный трюк – Precision Aim – мало чем отличается от предыдущего. Начинается он абсолютно аналогично, замедлением времени, вот только вместо расстрела автомобиля, вы можете выстрелить противнику прямо в глаз, и все это на расстоянии около 50-70 метров. И последний трюк, показанный на Midway Gamer's Day – самый банальный Boost (ускорение), который разгоняет автомобиль до запредельных скоростей всего за 2-3 секунды.

Ну а если надоело рассекать улицы Барселоны, то, как я уже писал выше, в любой момент можно выйти из автомобиля и поиграть в «GTA с Ви-

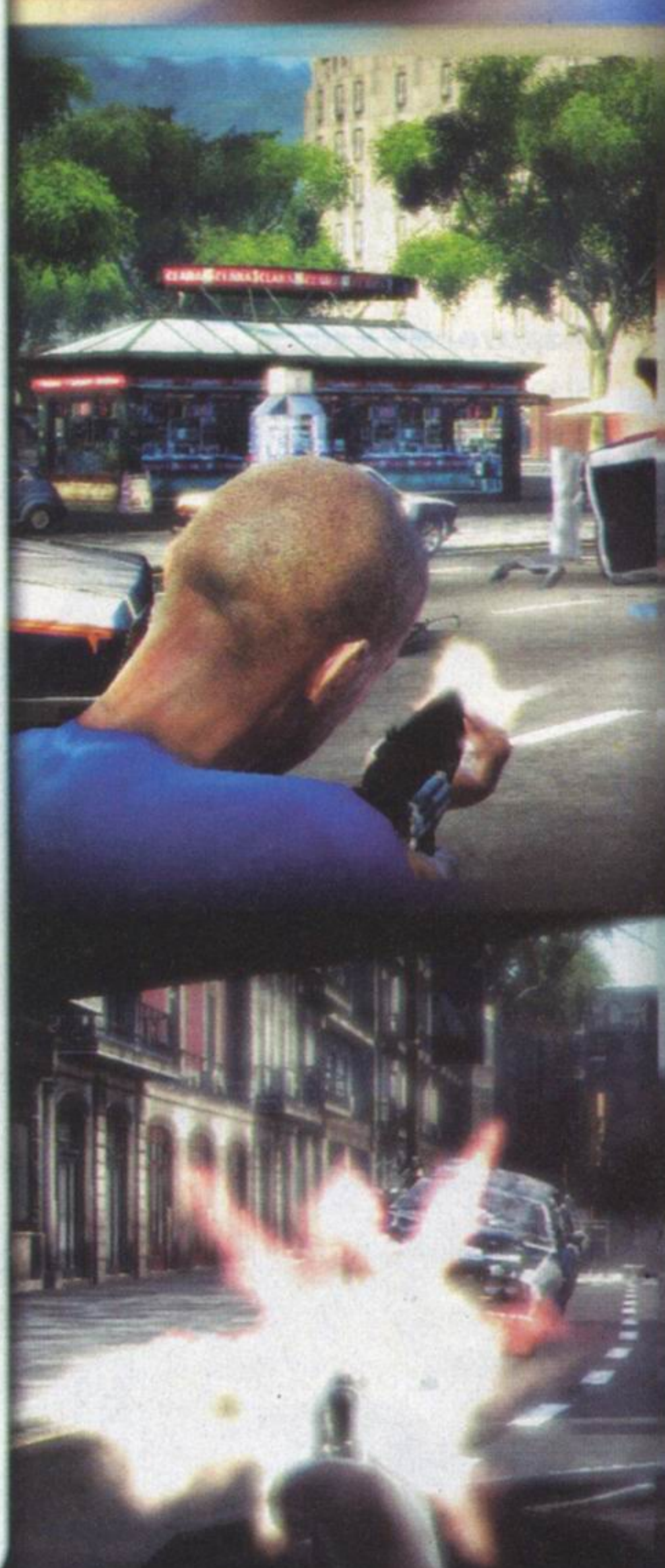
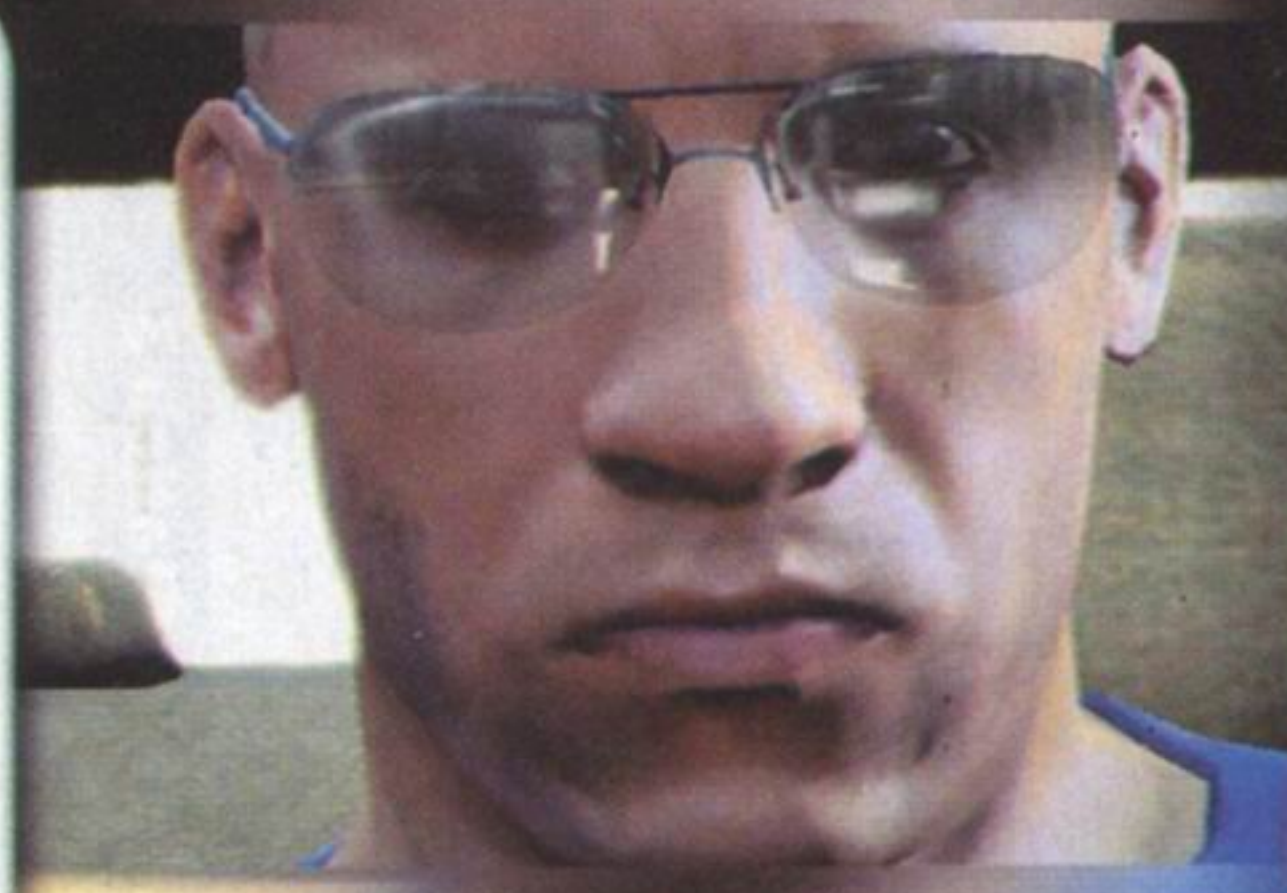
ном Дизелем». Ничего нового в этом режиме вы не увидите, разве что можно отметить систему укрытий, как в Gears of War или Rainbow Six: Vegas.

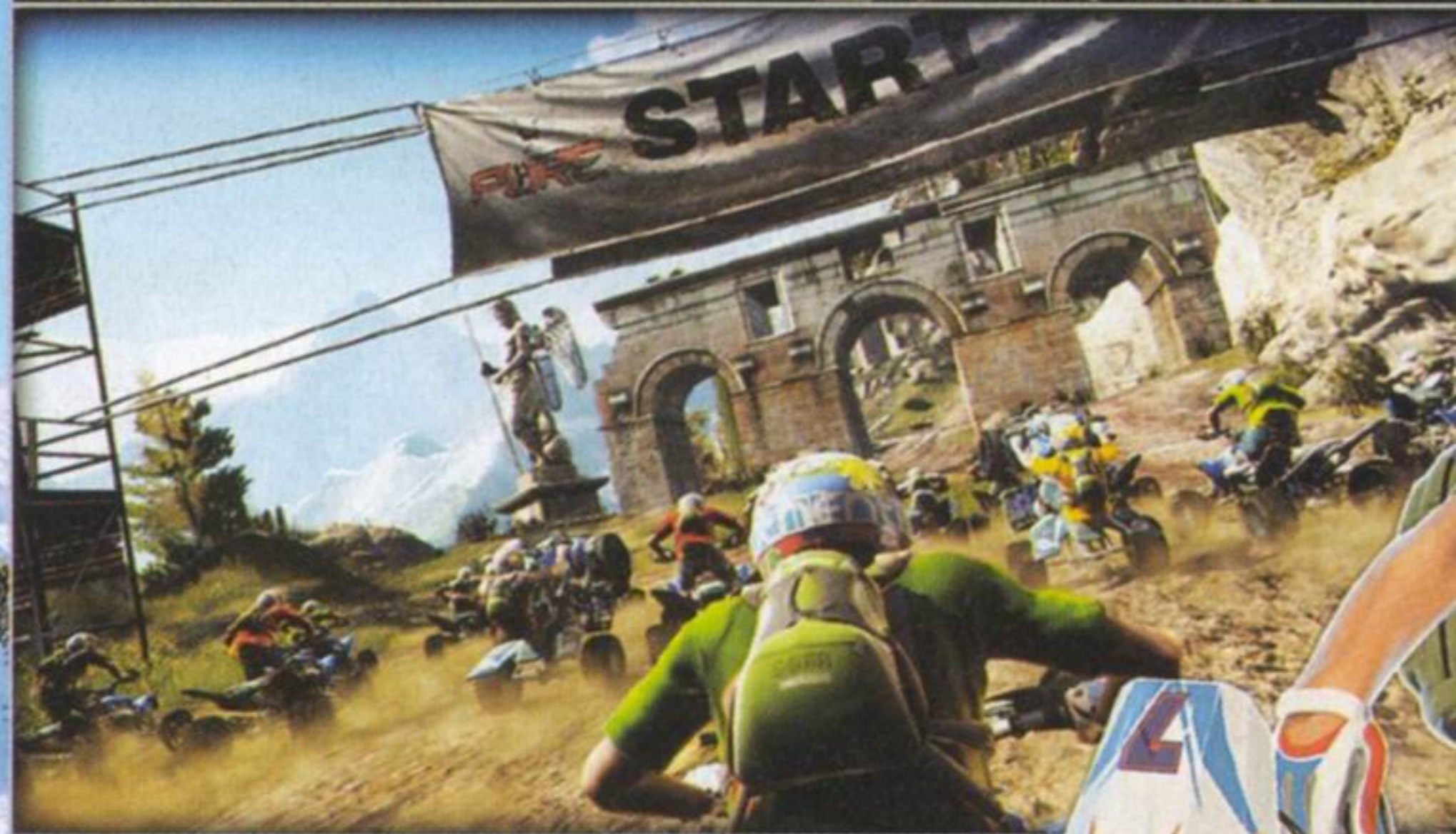
Интерактивный перевозчик

Внешне The Wheelman выглядит не очень хорошо. Да, город смоделирован очень детально, но по скриншотам видно, что графика уже несколько устаревшая. До конца года, конечно, есть время все исправить, но я очень сомневаюсь, что с релизом игра станет лучше. Физика тоже особо не блещет реалистичностью, хотя автомобиль все же чувствуется.

Нельзя сказать, что The Wheelman будет отличной игрой. Но также нельзя и говорить, что проект будет провальным. Ждать игру в любом случае стоит, хотя бы из-за того, что мы вновь вспомним старый добрый Driver, и от души насладимся красочными погонями. На фоне всех грядущих проектов, The Wheelman рискует попросту затеряться, но когда вы пройдете все ожидаемые игры, то обязательно вернетесь к The Wheelman. Ну, или мы напомним вам о нем рецензией в одном из будущих номеров.

Ян «Dexter» Одарченко





ЧЕТЫРЕХКОЛЕСНОЕ, А НЕ МАШИНА



Жанр:

гонки на квадроциклах
www.purevideogame.com

Разработчик:

Black Rock Studio
www.disney.co.uk/disneyinteractivestudios/blackrockstudio/

Издатель:

Disney Interactive
www.buenavistagames.go.com

Издатель у нас:

«Новый диск»
www.nd.ru

Дата выхода:

октябрь 2008

PC | Xbox 360 | PlayStation 3

Когда вы выполнили все задания в своей любимой RPG, разбомбили вражескую базу в любимой RTS и уничтожили всех монстров и злодеев в последнем шутере, душа и сердце рвутся отдохнуть. Отдохнуть не от игр и компьютера, а как раз таки за компьютером в какой-нибудь интересной игре. Традиционно такими играми считаются гонки и симуляторы, где можно откинуться на спинку стула и с удовольствием погонять с мячиком или покататься на шикарных автомобилях. И если летом можно было расслабиться и насладиться игрой в Race Driver: GRID, то чем заняться осенью, в перерывах между выполнением домашних заданий? Ответ на этот вопрос предоставляет компания Black Rock Studios, в виде своей новой гоночной игры – Pure.

История про квадроциклы

Начать, пожалуй, стоит с традиционных для данной рубрики слов: «такого вы еще не видели». Ближайший ориентир, который можно привести в сравнение с Pure — это PS3-эксклюзив MotorStorm. Разработчики из Black Rock Studios отказались от автомобилей, мотоциклов и всего прочего, что сегодня можно встретить в гонках,

и решили сделать игру про квадроциклы. Что такое квадроцикл, я полагаю, объяснять не стоит, но даже если кто-то никогда не видел эту штуковину в глаза, просто взгляните на изображения.

Начинается игра с выбора одного из шести персонажей, каждый из которых владеет своим собственным стилем вождения, своими жестами, фразами и одним уникальным трюком. Персонажей, на самом деле, семеро, но седьмой гонщик станет доступен лишь после полного прохождения кампании. Кампания, в свою очередь, называется Pure World Tour и включает в себя 50 заездов. Здесь встречаются только самые лучшие и опытные гонщики, поэтому новичкам пощады не будет. Возвращаясь к персонажам, стоит отметить, что здесь присутствуют как парни, так и девушки. Вероятнее всего предположить, что будет три парня и три девушки, а вот кто станет бонусным персонажем — неизвестно. Кстати, если вам не понравится то, во что одет персонаж, то разработчики обещают, что его внешний вид можно будет изменить.

Далее, как вы уже догадались, нам предстоит выбор квадроцикла. И вот здесь открывается один из самых интересных моментов Pure. Создать

свой квадроцикл можно будет в прямом смысле слова прямо с нуля. То есть, изначально перед вами будет красоваться пустое окошко, в котором вы и будете моделировать будущее транспортное средство. Система настройки и апгрейда квадроцикла проработана настолько детально, что все начинается с выбора рамы. Ну, а дальше устанавливается движок, подвеска, амортизаторы, сиденья, колеса, руль и все остальное. Абсолютно любую запчасть вы сможете перекрасить в удобный для вас цвет. Несмотря на то, что система настройки и создания квадроцикла очень глубока, редактор освоить очень просто. Вам наглядно покажут, куда приходится та или иная деталь, а также на какие характеристики она влияет. Исход вашей гонки будет зависеть от всего — вплоть до того, какую подвеску или колеса вы поставили. Сейчас вполне уместен вопрос о том, можно ли будет не тратить свое время на создание квадроцикла с нуля, а просто купить готовую комплектацию? Да, купить готовый квадроцикл будет можно, ведь настройка транспортного средства — задача не из легких, и на ее воплощение понадобится немало времени. По личным подсчетам разработчиков, в Pure можно будет создать около 60 совершенно разных квадроциклов.





Экстремально и опасно

Вы сейчас можете спросить, каким образом эта игра попала в рубрику «Ждем-с», ведь здесь нет ничего совершенно нового, кроме того, что это гонки на квадроциклах. Но разве мы когда-то писали о какой-то скучной и неинтересной игре? Все козыри, как обычно, в самом конце.

Pure – это, в первую очередь, трюковый рейсинг на мотоциклах, и только после этого уже гонка. То есть никаких повреждений в игре не будет, и гонщики не будут валяться на дороге, истекая кровью. Разработчики ставят все на трюкачество. Для этого они даже пригласили американскую трюкаческую команду H-Bomb Films (www.hbombfilms.com). Посмотрев ролики этих ребят, на ум приходит только одно: то ли они профессионалы, то ли – безумцы. Но все то, что они вытворяют на квадроциклах, в буквальном смысле поражает. И вот в игре как раз срисованы все трюки и движения этой команды. Но самое главное в Pure – это то, как игра выглядит и играется. Если вы никогда прежде не видели роликов из игры, то их можно посмотреть на DVD-диске этого же номера. Для тех же, кто видел хотя бы один трейлер (обращаем ваше внимание на то, что именно трейлер, а не геймплейные кадры из игры), сообщаем, что живую Pure выглядит абсо-

лютно идентично. В конце апреля Black Rock Studios устроили презентацию игры, где показывали несколько гонок. Так вот. Игра буквально в первую же минуту гипнотизирует вас так, что вы тут же хотите взять в руки геймпад, свалиться на диван и погрузиться в игру настолько долго, насколько позволят батарейки. Конечно, все эти трюки в игре смотрятся не так, как в реальности, но когда ваш персонаж взлетает на высоту 50-60 метров (17-ти этажное здание), при этом еще и слетает с квадроцикла, держать лишь руками за руль, это ощущение сравнимо разве что с американскими горками, когда ваш вагончик резко стремится вниз.

Большую роль здесь играет и то, что у нас этот вид спорта и развлечений совершенно не распространен и не популярен. А вот в США – это привычное дело. Признаюсь, что мне однажды довелось прокатиться на одном таком квадроцикле, и я был очень приятно удивлен. Я, конечно же, никаких трюков не выполнял, а просто ехал по песчаной дороге, лишь изредка вылетая с небольших трамплинов. Но поверьте, этого вполне хватило, чтобы доставить мне массу удовольствия. Так вот, вернемся к игре. Как я уже сказал, в Pure главное – трюки. Совершаются все эти безумства следующим образом: вы зажимаете определенные клавиши и двигаете стиком геймпада. И чем сложнее и продолжительнее будет ваш прыжок или трюк, тем больше нитро вам начислят. А с помощью начисленного ни-

тро вы сможете не только удерживать лидирующие позиции, но и выполнять еще более сложные и опасные трюки. На клавиатуре это все будет осуществляться, вероятнее всего, при помощи стрелок, но подтвердить мы этого пока не можем, так как разработчики играли в PC-версию тоже с помощью геймпада.

Финиш

Вот такое вот трюковое шоу на сегодняшний день представляет из себя Pure. И раз этот проект удостоился чести попасть на страницы нашего журнала, значит, он видится нам не просто банальной гонкой, а очень интересной и оригинальной игрой. Во всяком случае, подождать и поиграть в Pure надо, а если и не понравится – вы всегда успеете удалить игру. Тем более, что еще и новый Need for Speed: Undercover посетит магазины этой осенью. Так что учеба не будет напряженной.

Ян
«Dexter»
Одарченко



**4x4 Extreme Rally:
World Tour****Жанр:**

автосимулятор

Разработчик:

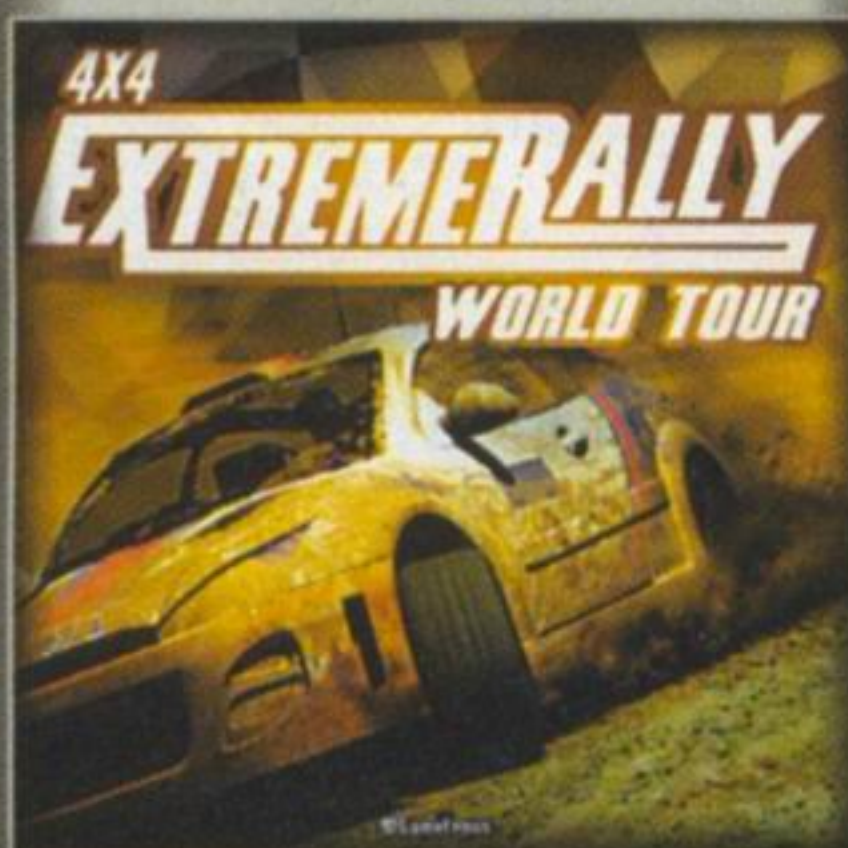
Gameleons

www.gameleons.com**Издатель:**

Gameleons

www.gameleons.com

Для загрузки отправьте
код на номер 7900:
007470060 (ЦЕНА 9 ГРН)



Графика:	10
Геймплей:	10
Звук:	9
Управление:	10
Сюжет:	нет

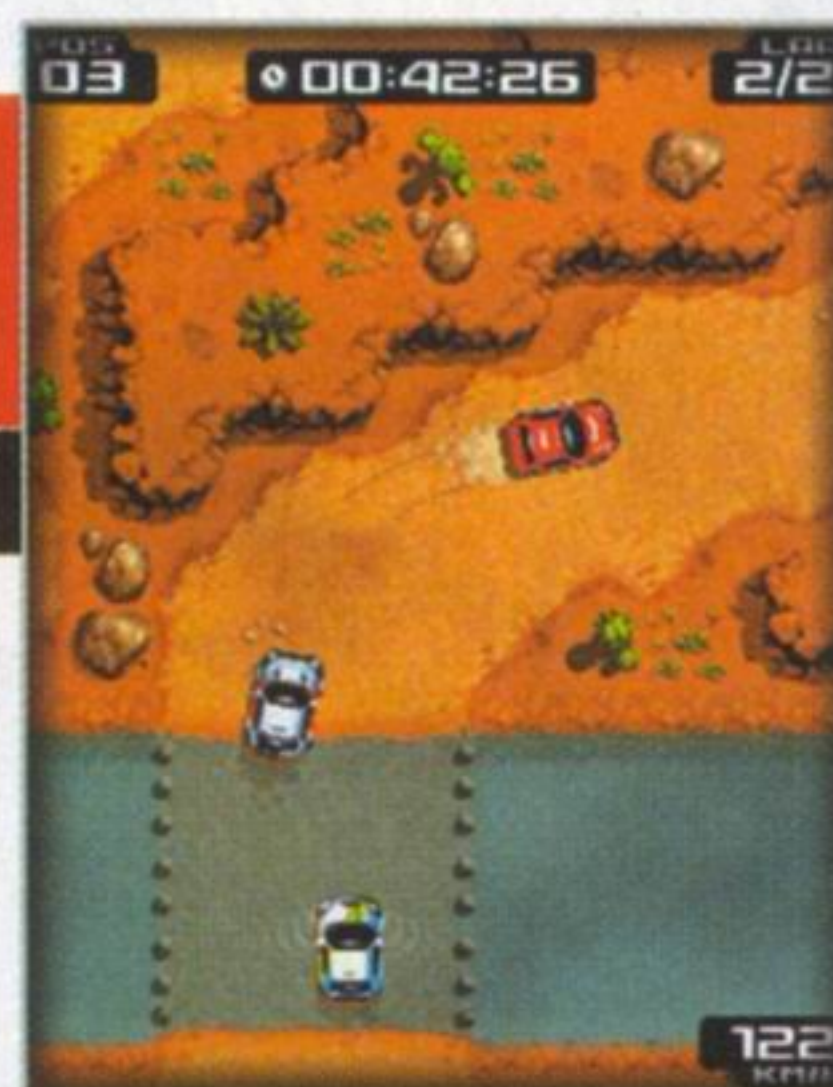
ОЦЕНКА 10

КРЕПЧЕ ЗА БАРАНКУ ДЕРЖИСЬ, ШОФЕР

Гонки на мобильном телефоне – явление все-таки спорное. На трассе важно видеть все до мельчайших деталей, чтобы вовремя сориентироваться, а на экране мобильного аппарата всего не рассмотришь – слишком уж он мелкий. Кроме того, компьютерные гонки обычно рассматривают с точки зрения управления, а в мобильном телефоне оно более чем просто ограниченное, и сделать с этим что-нибудь довольно сложно. Тем не менее, даже несмотря на эти два «крупных» недостатка, на мобильной платформе есть достойные внимания игрушки. Одна из них – 4x4 Extreme Rally: World Tour. Игра не самая новая, но зато качественная и интересная. К тому же, одна из немногих, в которых погонять можно вдвоем или втроем. Для этого придется использовать несколько телефонов, сопряженных по Bluetooth. И не забудьте включить режим сетевой

игры, иначе ничего не получится. Кроме него тут есть еще два – соло и карьера. Тем, кто играет в автосимуляторы, эти режимы должны быть хорошо знакомы, ключевых отличий в игре нет. Помимо этого игра делится еще и на пять типов – ралли, слалом, спринт, гонки, нокаут, от них зависит сложность игрушки. Чего тут действительно мало – так это самих трасс и автомобилей. Дорог тут всего девять, хотя каждая представлена в трех вариантах погодных условий, а вот машин и того меньше – пять, хоть и с возможностью тюнинга. Те, кто, едва заслышав это слово, раскатали губу, могут закатать ее обратно – не так уж он и хорош этот тюнинг в деле.

Как уже было сказано, игра хороша была бы и без тюнинга, он тут выполняет роль интересного и мелкого бонуса, призванного дать отдых уставшим за время заезда пальцам.

**Journey To The Center
Of The Earth 3D****Жанр:**

аркада

Разработчик:

Indiagames Ltd.

www.indiagames.com**Издатель:**

Indiagames Ltd.

www.indiagames.com

Для загрузки отправьте
код на номер 7900:
007470051 (ЦЕНА 9 ГРН)



Графика:	10
Геймплей:	9
Звук:	9
Управление:	10
Сюжет:	8

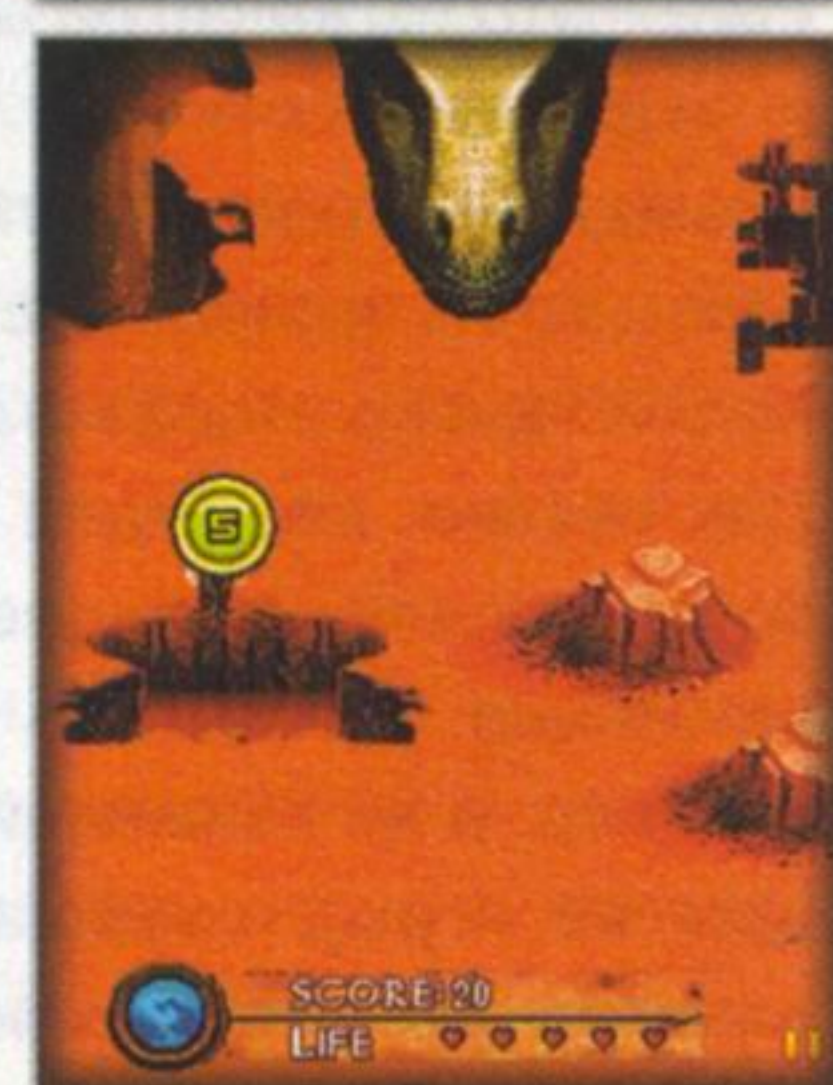
ОЦЕНКА 8

ХОЖУ, БРОЖУ...

Любителям классических аркад посвящается – Journey To The Center Of The Earth 3D. Эта игра по сути своей мало чем отличается от сотни других ей подобных, разве что – трехмерной графикой. Это единственная сильная сторона игрушки, мимо которой нельзя пройти равнодушным. Все прочее в игре выполнено если не спустя рукава, то совершенно равнодушно. То ли разработчики не прониклись духом истории, то ли не смогли перенести ее качественно в игру. Сюжет тут в точности такой же, как и в одноименном фильме, вышедшем пару лет назад. Загадочная карта попадает в руки известного искателя приключений лорда Деннисона. На ней указан путь ко входу в огромную пещеру. Уверенный, что эта пещера ведет к центру Земли, он собирает экспедицию и отправляется в путь. Долгое время об экс-

педиции нет никаких известий, путешественников начинают считать пропавшими без вести, после чего на поиски своего мужа отправляет его миссис, готовая на все ради его спасения. Собственно, по ту сторону пещер (которые придется сначала пройти в игре) оказывается другой мир, совсем непохожий на наш. В ходе путешествия приходится лазить, бегать и драться, но ни большого количества различных монстров и препятствий, ни интересных антуражей в игре нет. В общем, аркада – она и есть аркада, главное, чтобы она могла увлечь хотя бы на пару часов игры. И Journey To The Center Of The Earth это удастся, как, впрочем, и большинству представителей жанра.

Вердикт: Игра не сногшибательная, но приятная. На пару часов, по крайней мере, увлечь способна.



* Инструкцию о том, как скачать понравившуюся игру, можно прочитать на обложке, в рекламе мобильного гипермаркета war.hiton.com.ua

ВОЛКУ – ВОЛЧЬЯ МЫШЬ!



Наверняка практически каждый из нас слышал о моддинге – своего рода искусстве превращения унылых серых компьютеров в реально шпилерские машины. Но, несмотря на то, что практически все восхищаются удачным моддингом и мечтают о том, чтобы прогнать свой комп до такого состояния, за дело берутся буквально единицы. Остальные попросту не решаются взяться за дело, считая, что это слишком сложно/дорого/ничего не получится. А на самом деле эффектно замоддить компьютер не сложнее, чем пройти Devil May Cry 4 на уровне сложности Human. Именно для того, чтоб показать это и помочь сделать первый шаг на пути к созданию компьютера твоей мечты, от вида которого отвиснут челюсти у всех знакомых, мы начинаем этот цикл статей.

Планирование

С чего же начинается моддинг? Нет, не с прибавления к корпусу знака радиационной опасности и не с установки внутри новогодней гирлянды. Нет. Здесь как раз главное не торопиться и подумать, а что в итоге должно получиться и с чего начать? Ведь компьютер состоит не только из системного блока, но также клавиатуры, мышки, монитора и различной периферии! Часто, решившись на моддинг, начинающие сломая голову бросаются вперед и в итоге получают банальнейший компьютер с прозрачным окном на одном борту и кучей моргающих светодиодов внутри. Конечно, подобные творенья впечатляюще смотрятся ночью, иногда с успехом заменяя настольную лампу, а то и трехламповую люстру. Но индивидуальности в таких «ночниках» практически нет – только чистая трата электричества, да и надоедают они своим хозяевам очень быстро. Так что сначала стоит подумать о том, как оформить свой проект. Можно прогнать компьютер в стиле любимой игры, или полностью переделать корпус, встроив свою персоналку в стол или шкаф, или же сделать упор на усиление технических характеристик машины.

В поисках темы для нашего моддинга я решил не придумывать что-то сложное и промоддить первое, что попало в глаза – компьютер Wolf-a. Соответственно проект получил название «Волк», и компьютер в итоге должен стать явно волчьим. Для первого примера мы возьмем... мышку – как самую маленькую часть компьютера, которую к тому же не сложно на время заменить другой (все же Wolf должен как-то работать, пока я препарировать его грызуна).

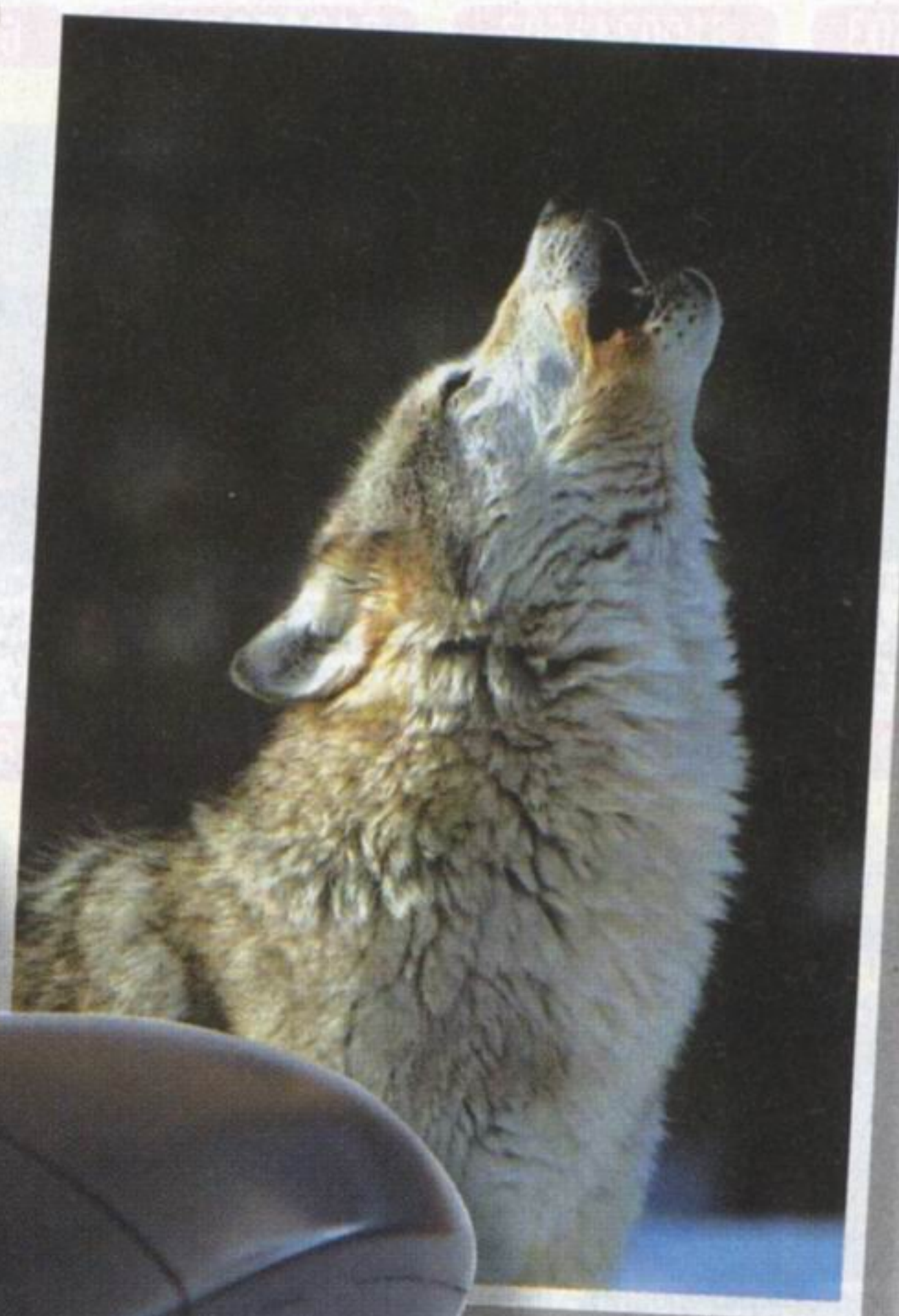


Проектирование

С темой моддинга мы определились, с деталью тоже, теперь нужно решить, как именно будет выглядеть наша мышь после моддинга. Велик был соблазн сделать волчью лапку, но все же в итоге я остановился на варианте превратить мышь в

волчью голову. Решение принято, пора приступать к действиям.

Для начала нам понадобится сама мышь, пластилин, интернет, руки и голова. Собственно, ищем в интернете волка в профиль, анфас и пол оборота – для того, чтоб иметь



точное представление о том, как примерно должен выглядеть результат. Конечно, можно обойтись без помощи интернета, особенно если в доме есть живой пример того, что ты хочешь сделать (кошка, там... танк или собака), или же положиться на воображение, если создается невиданное чудовище или механизм. Конечно, мы могли бы сделать на мышке аэрографию, но для создания

качественного рисунка нужен не дешевый аэрограф (красками в баллончиках не создать хорошо проработанный рисунок) и хорошее умение рисовать. Можно было бы вырезать в корпусе окошко в виде волка и закрыть его прозрачной вставкой, но в этом варианте нужно потратить много времени на подгонку деталей, проклейку и окончательную полировку, да и в результате неравномерная подсветка может убить всю работу. Поэтому мы возьмем за основу комплексную технику, использующую приемы и из иллюминации и из аэрографии, но при этом не требующую специальных инструментов и долгой доводки. Мы попросту слепим на основе мыши голову волка, подсветим ей глазки и в конце покрасим и задрапируем под хищника. Не думайте, что для лепки будет использоваться пластилин – он нам нужен только для создания прототипа нашей моддинговой мыши, а окончательный вариант мы сделаем из более долговечного материала.

Создание прототипа при использовании такой техники, очень важный пункт. Во-первых, это способ определить – а по силам ли мне выбранный вариант моддинга. Во-вторых, прототип – отличный способ проверить насколько изменение внешнего вида повлияет на эргономику устройства, а в нашем случае (с мышкой) этот параметр очень важен. В-третьих, прототип дает возможность продумать детали проекта и практически сразу увидеть, на что будет похож результат.

За основу нашего проекта я взял фотографию воющего волка и решил сделать его более агрессивным, добавив оскал.



1. Создание прототипа можно начинать с любого места. В данном случае, мы начнем с глаз – это поможет избежать искажения соотношения сторон и пропорций морды нашего волка и сохранить симметрию. Конечно, иногда имеет смысл умышленное искажение симметрии, но у нас не тот случай.



5. В данный момент глаза волка пусты, но в итоге они засияют янтарным светом.



2. Важно воссоздать форму глаз, иначе у нас получится не волк, а обычная собака.



6. Прототип нужен не только для тренировки, но и для того чтоб определить, где будут самые толстые места лепки (отмечены красными кружками), в которых можно разместить крепления к корпусу.



3. Уши волка размещаем по бокам от кнопок – благодаря этому немного улучшается эргономика и мышь становится слегка похожей на Raptor-Gaming M3.



4. Самое проблемное место это пасть волка – она слишком длинная, и для того чтоб она не мешала использованию мыши, мы вынуждены ее немного укоротить.



7. Итак, прототип готов. Конечно, ему не достает детализации, но главную цель – показать, как в итоге мышка ляжет в руку, он с успехом выполняет.

В следующем номере мы расскажем, как перейти к следующему этапу – самому моддингу.

Мы не только рассказываем способы моддинга компьютера, но и хотим увидеть, как вы моддите свои компьютеры. Присылайте на адрес редакции фотографии своих творений. Самые интересные из них будут опубликованы на страницах нашего журнала, а их авторы могут выиграть приз.



BACK TO SCHOOL

Несмотря на то, что «Шпиль!» журнал в первую очередь игровой, нам иногда задают такие вопросы, что просто закачаешься, а отвечать-то приходится, причем часто шутками не отмажешься – вдруг для человека это на самом деле серьезная проблема или даже вопрос жизни и смерти?!

В общем, большинство писем наших читателей мы публикуем вместе с ответами на них в рубрике Vox Populi, но некоторым там просто не хватает места, да и ответы на них вроде как могут быть интересны не только одному или нескольким читателям, а многим.

➔ **Гаврюша (Arh_Angel)**
Здравствуй Шпиль!!!

До сих пор считал себя достаточно подкованным и опытным пользователем ПК, но как оказалось, это далеко не так... До недавнего времени я пользовался своим стареньким компом (на самом деле он с трудом тянет NFS Underground, но пока его мне хватало) смотрю, что с современными играми он не просто тормозит, он с ними фактически не совместим – тормоза перевешивают все удовольствие от игры. Хотел купить новую машинку, даже сумел убедить родителей в ее необходимости, а вот выбрать так и не смог – хороших компов много, производителей по ходу ненамного меньше... К тому же, игры постоянно выходят все требовательнее и требовательнее, да и железо не стоит на месте.

В общем, через неделю таких поисков я почувствовал себя ламером и поперся уже не по магазинам, а по знакомым и друзьям. Помыкался пару недель, но так и ничего не нашел. А тут еще родители подгоняют – мол, учебный год начинается, надо бы взять что-то, хоть самое простое... Не могу же я объяснить им, что мне комп нужен не столько для учебы, сколько для игрушек... Отец вообще прессует – хочет

купить мне какой-нибудь из Delfics – типа у него такой комп и он доволен им полностью, но я честно говоря не особо склонен доверять родителю в таком тонком вопросе – что он может знать об игровом железе, если целыми днями только и делает, что или работает или фильмы смотрит... Ну да, места у него на компе много – против моих 40 его почти 200 гига винта смотрятся более чем впечатляюще, но... Вам ведь, как редакторам игрового журнала должно быть известно куда больше о начинке для современного компа, так что можно сказать единственная надежда на вас и остается... Кстати, может расскажете, что за Delfics такие, а то вдруг у меня есть шансы угодить еще и родителям, тогда есть вероятность получить еще что-нибудь к компу в придачу. А еще, чтобы не писать потом еще одно письмо: я тут в своих поисках столкнулся с одной интересной операционкой – Edubuntu называется... Моему однокласснику родоки купили комп с такой системой, а он вообще не знает, можно ли там поиграть во что дельное... Хотя, судя по тому, как часто он зависает в инете, ему и без игр лучше, чем мне приходится. В общем, если не сложно, расскажите еще и что это за система такая, и как там с играми...

➔ Ого, таких длинных писем мы уже давно не получали, тем более с такими серьезными вопросами. Ответить можем, но так как компьютеров на самом деле много, то облегчим задачу и тебе, и себе, тем более что мы еще не отошли от отпуска и много писать просто влом. В общем, с учетом того, что компов Delfics более чем достаточно, мы решили свалить задачу на самих производителей – сами производят, пусть сами начистоту и отвечают, что у них есть. А что касается Edubuntu, выходит, что твоему знакомому как раз и купили Delfics – это единственные украинские компы, которые выпускают с такой системой.

← DELFICS:

4 ядра для геймеров и энтузиастов

Конечно, современная начинка, тем более, для заядлого геймера, – компы на 4-х ядрах. Все пять предложенных конфигураций, выпускаемых под TM Delfics и Delfics green – это компьютеры последнего поколения, с оптимально сбалансированным и наиболее адекватным для своей ценовой ниши набором комплектующих. Начальная стоимость четырехъядерных Delfics около 4000 гривен. А самая дорогая модель стоит в районе шести с половиной тысяч. Цена таких конфигураций обычно зависит от объема оперативки, размера жесткого диска, наличия предустановленной ОС и производительности видеокарты. Например, средняя по цене конфигурация ПК

Delfics за 4999 грн. построена на самой новой серии четырехъядерных процессоров IC2Q-2.50(Q9300), с 4Гб оперативной памяти, 500 Гб жесткого диска, и TDPовой видеокартой предыдущего поколения nV8800GT.

За 4000 можно купить отличный компьютер на процессоре Intel Core 2 Quad 2.4 Ghz с таким же размером оперативки, правда, с менее производительной видеокартой (HD3870) и на 100Гб меньшим размером жесткого диска.

Также на цену влияет модель четырехъядерного процессора, но, откровенно говоря, даже модели начального уровня (Phenom X4 9500 от AMD или Q6600 Intel) потянут любые из ныне существующих приложений и программ.

Компьютер для учебы с Edubuntu

С августа, учитывая спрос на компьютеры для учебы, мы начали выпускать три конфигурации компьютеров TM Delfics и Delfics green с образовательной ОС Edubuntu.

Геймеру, как и любому другому требовательному

пользователю, целесообразней будет остановиться на самой дорогой из трех собираемых конфигураций, но, в общем, очень даже доступной модели за 600у.е. на базе двухъядерного Intel Core 2 Duo, двумя гигабайтами оперативки, неплохой

EDUBUNTU DESKTOP EDITION

Специальная версия системы Ubuntu, с помощью которой родители могут сделать учебный процесс своих детей легким и увлекательным. Edubuntu включает в себя множество образовательных продуктов, офисный пакет, web-браузер, приложения для коммуникации и безопасную операционную систему.



WINE

Альтернативная свободная реализация Windows API для UNIX-подобных операционных систем. Конечному пользователю она позволяет выполнять в этих системах многие приложения, написанные для Microsoft Windows.

видеокартой nV9500GT и 320Гб на жестком диске. В Edubuntu включены более 80 обучающих и развлекательных приложений для детей и взрослых, среди которых и программы для развития памяти и клавиатурные тренажеры, в общем, всего не перечислить. Кроме этого, дистрибутив напичкан различными научными приложениями, языковым репетитором, развивающими играми и т.д.

По поводу совместимости игрушек с Edubuntu, благодаря эмуляторам Cedega и программе Wine, установленных в приложении Edubuntu, под нее адаптируется большинство игр, включая, написанные для Windows.

Набор других приложений

точно такой же, как и в Ubuntu. Среди них и т.н. офисные приложения – программы для работы с текстами, электронными таблицами, базами данных, формулами. В пакет Edubuntu входят графические редакторы (аналоги Adobe Photoshop, Adobe Illustrator); программы для 3D моделирования и анимации; мультимедийные продукты. Компьютеры с Edubuntu включают и широкий список возможностей для коммуникации через Интернет: web-браузеры Firefox, Opera; e-mail-клиенты Evolution, Mozilla Thunderbird; программы для видео-конференций Ekiga, Skype и для обмена мгновенными сообщениями – Pidgin.

Выражаем благодарность специалистам компании DGTech computers за помощь в подготовке материала

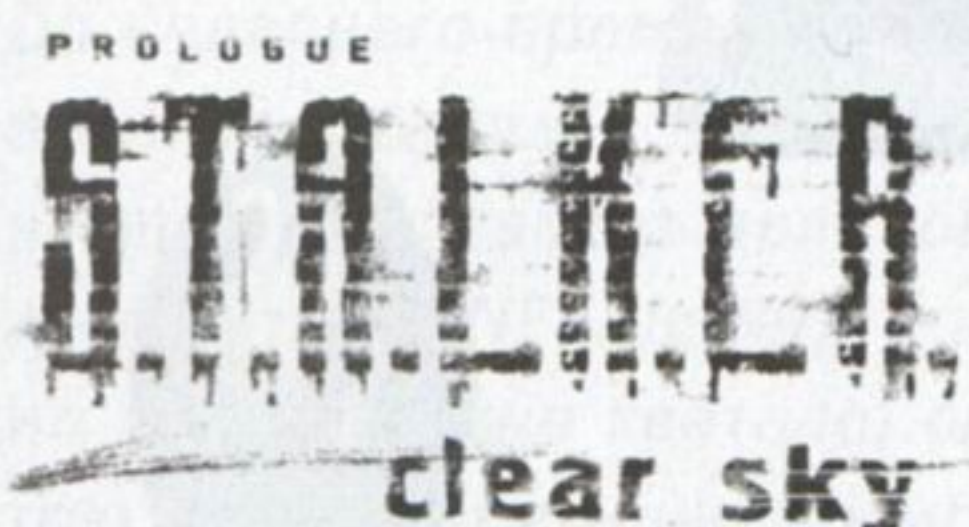
P.S. Кстати, тут выяснилось, что Delfics до конца ноября проводит акцию как раз среди покупателей четырехъядерных конфигураций. Победителю конкурса обещают подарить новый полноприводный ДЖИП! Из дополнительных призов – горные велосипеды и что-то там еще, так что если получишь приз – с тебя пиво.



E3 MEDIA & BUSINESS SUMMIT

Ситуация на выставке E3 продолжает оставаться плачевной. В прошлом году размер выставки чрезвычайно уменьшился, и мероприятие стало доступно лишь для специально приглашенных гостей, прессы. В этом году формат выставки несколько не изменился, а, по словам очевидцев, она даже приобрела более деловой характер. Сказать, что это абсолютно не радует – ничего не сказать. Тем не менее, мероприятие состоялось, и упустить его из виду мы не могли. Что же интересного предоставили нашему вниманию в этом году?

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky



Платформа: PC
Жанр: Survival-Action
Разработчик: GSC Game World
Издатель: Deep Silver
Дата выхода: 29 августа 2008



Выход приквела «Сталкер: Чистое Небо», уже буквально на носу. Возможно, на момент выхода журнала, игра уже появится на прилавках, и мы вновь отправимся вглубь зоны. Теперь мир зоны ожил: монстры мигрируют, сталкеры бродят по округе в поисках артефактов. Нам обещают разветвленный сюжет, несколько вариантов концовок и новые режимы мультиплеера. Игровое пространство пополнилось новыми локациями, а старые – дополнены. Графика, судя по роликам, стала намного реалистичнее.

Golden Axe: Beast Rider



Платформа: Xbox 360, PlayStation 3
Жанр: Action-Adventure
Разработчик: Secret Level
Издатель: SEGA
Дата выхода: конец 2008

Заставила обронить слезу «реинкорнация» игры Golden Axe. А то и сразу две: одну ностальгическую, вторую – горькую. К сожалению, владельцы ПК пока не смогут насладиться возрождением хита 90х. Впрочем, геймплей-ролики пока смотрятся не очень «аппетитно» – анимация местами нелепа, а лезвие меча выглядит неестественно длинным в сравнении с короткой рукоятью. Но название Beast rider игра носит не зря, сражения верхом на диких чудищах более чем эффектные.

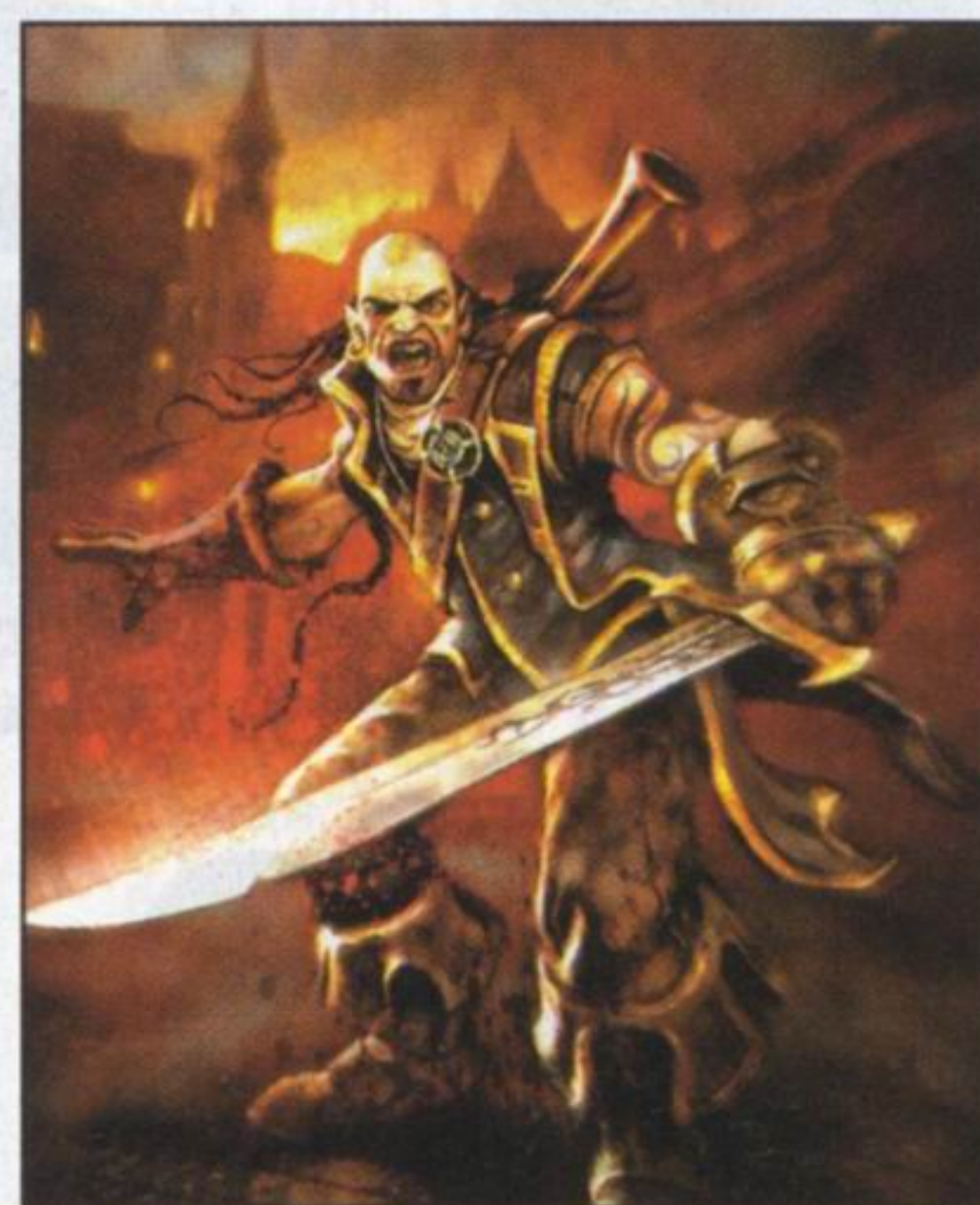


Fable 2



Платформа: X360
Жанр: RPG
Разработчик: Lionhead
Издатель: Microsoft
Дата выхода: 24 октября 2008

Работа над Fable2 завершена – так заявил Питер Молине во время презентации игры на E3. Из его краткой демонстрации видно, что геймплей ничуть не изменился. Нам вновь



придется сражаться с толпами врагов, при помощи меча, магии и стрелкового оружия. Как и раньше, характер нашего героя определяется по поступкам в игре. Каждый из них отразится как на отношении жителей к вам, так и на внешности протагониста. Огнестрельное оружие пришло на смену лукам и арбалетам, а наш герой обзавелся преданным псом. Радует, также, возможность кооперативного прохождения.

Fallout 3



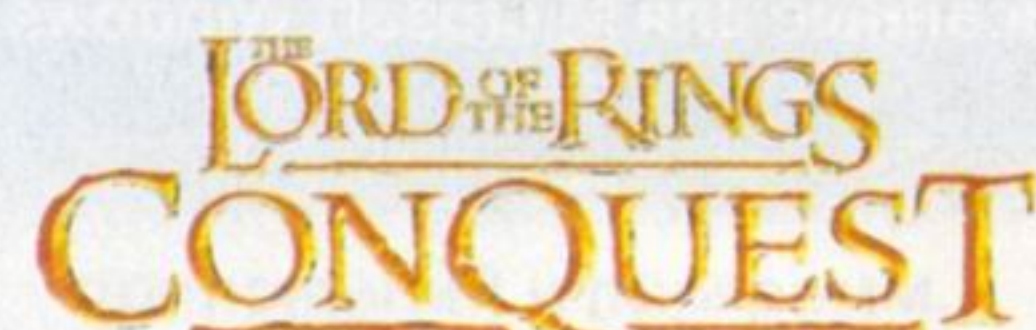
Платформа: PC, PS3, X360
Жанр: RPG
Разработчик: Bethesda
Издатель: Bethesda, 1C
Дата выхода: осень 2008

Выход долгожданной RPG тоже не за горами. Многие бо-



ятся, что это будет переделанный под постапокалиптический сет Обливион. Так ли это – мы скоро проверим. А пока что видим старую-добрую игру в новой одежке. По крайней мере, такой нам демонстрируют ее на геймплей-роликах. Атмосфера разрухи и опустошения, заброшенные города, по улицам которых ветер разносит песок из простирающихся вокруг пустынь.

The Lord of the Rings: Conquest



Платформа: DS, PC, PS3, X360
Жанр: Action
Разработчик: Pandemic
Издатель: EA
Дата выхода: –



Компания Pandemic Studios анонсировала новый проект по знаменитой книге Д.Р.Р. Толкиена «Властелин Колец». Впервые в истории серии мы сможем поиграть как за «добрую» сторону, так и за приспешников Саурана. В игре будут представлены все самые известные сражения Средиземья, в которых мы сможем поучаствовать как в роли стандартных эльфа, гнома или человека, так и в качестве тролля, барлога или самого Саурана. Разработчики позиционируют игру как фэнтезийный аналог Star Wars: Battlefront, что повлечет за собой наличие мультиплеера.

Street Fighter 4



Платформа: PC, PS3, X360
Жанр: Fighting
Разработчик: Capcom
Издатель: Capcom
Дата выхода: -

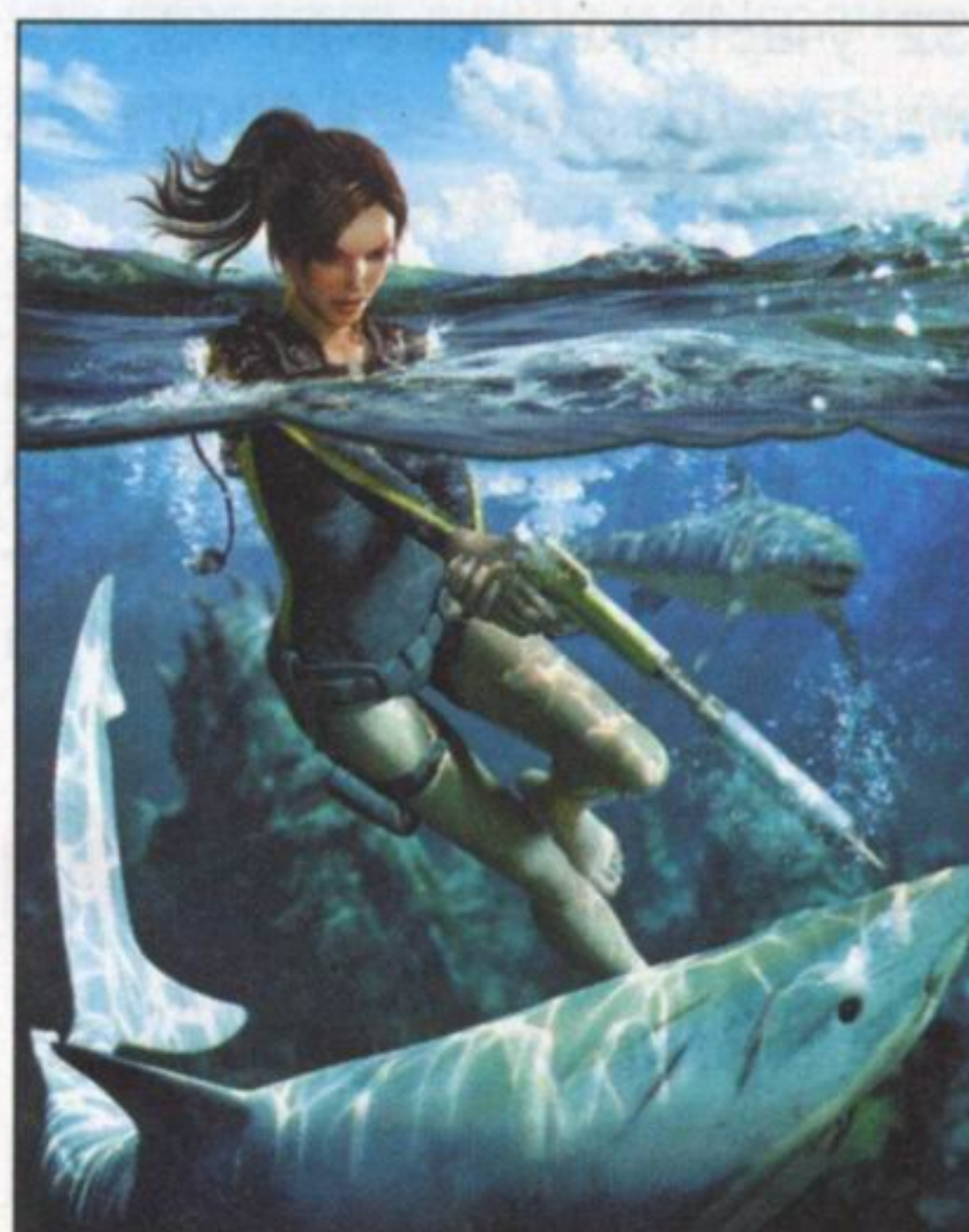


Еще одному хиту 90-х предстоит вновь увидеть свет. На этот раз это файтинг – Street Fighter, к названию которого добавят цифру 4. Графика игры по-прежнему сохраняет свой неповторимый, классический стиль, несмотря на переход на трехмерный движок. Приятно то, что радостная встреча (пятой в нос) со старыми персонажами, ждет не только обладателей консолей, а и ПК-шников. Так что готовьтесь, уличные бои ждут своих героев.

Tomb Raider: Underworld



Платформа: DS, PC, PS2, PS3, Wii, X360
Жанр: Action
Разработчик: Crystal Dynamics
Издатель: Eidos, Новый диск
Дата выхода: 21 ноября 2008



Новый эпизод приключений развратительницы могил выйдет в скором времени сразу на шести платформах, включая ПК. Лару не только заново переделали, но и сделали ей пластическую операцию, результаты которой особенно видны на артах. Теперь героиня стала похожа на гимнастку Элистон Кэрролл (Aliston Carroll), которую взяли в роли модели Лары Крофт. Впервые в истории серии анимация героини осуществляется при помощи Motion Capture. Подводные прогулки с акулами и кракеном – вот что нас ждет в Подземном мире, согласно роликам.

Resident Evil 5



Платформа: PS3, X360
Жанр: Action
Разработчик: Capcom
Издатель: Capcom, 1C
Дата выхода: -

Пятая часть Обители зла окунет владельцев Игровой станции и 360-го ящика в мир голодных зомби. Психопаты-ученые продолжают свои эксперименты, жертвой которых



на этот раз стал африканский городок. А это значит, что для Криса Редфилда снова есть работа. Но помимо него, мы видим привлекательную девушку, которая не менее эффективно уничтожает взбесившееся население. А фотореалистичная графика едва ли не более привлекательна, чем напарница Крисса.

Red Alert 3



Платформа: PS3, PC, X360
Жанр: Action
Разработчик: EA Los Angeles
Издатель: EA
Дата выхода: -



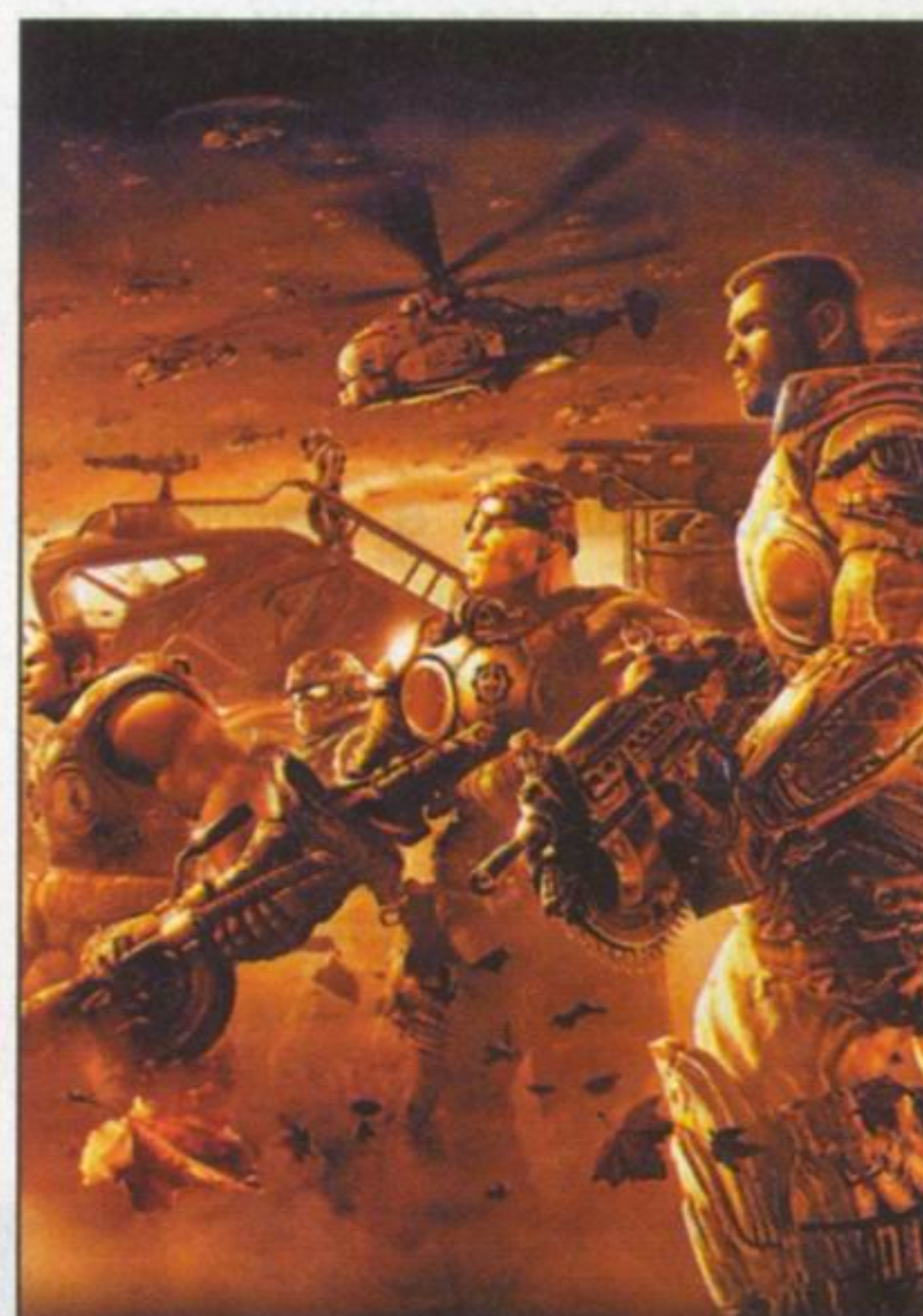
Любители стратегий не останутся без дела. Electronic Arts обещает отправить игроков назад во времени, дабы уничтожить создателя американского секретного оружия – Хроносферы. Но в результате на арене появляется другой противник многократно сильнее прошлого – Империя Восходящего солнца. Так начинается третья Мировая Война.

Разработчики обещают отойти от принципов толпы – сбалансировав игровые единицы. Впервые в истории RTS должен появиться режим кооперативной компании.

Gears of War 2



Платформа: X360
Жанр: Action/TPS
Разработчик: Epic Games
Издатель: Microsoft
Дата выхода: 7 ноября 2008



Сиквел одной из самых популярных игр в истории Xbox выйдет только для консоли (хотя нам в это ой как не верится). Сюжет игры начинается спустя 6 месяцев с момента завершения оригинальной игры. Мы по-прежнему выступаем в роли Марка Феникса (Marcus Fenix). Человечество загнано в угол, единственный шанс выжить – массовый контрудар. На Е3 нам продемонстрировали в действии новое оружие и режим кооперативной игры, который обещает быть воистину увлекательным. В остальном же игра не изменила свой характер.

К сожалению, в этом коротком репортаже мы не смогли поместить все игры, представленные на Е3. Хотелось бы еще много сказать о других не менее интересных проектах, но, увы, не вышло. Более подробно вы сможете ознакомиться с играми-участниками, просмотрев медиаматериалы на нашем диске.

КИБЕРСПОРТИВНЫЙ ЕЖЕНЕДЕЛЬНИК WCG 2008 В УКРАИНЕ

12-13 Июля, Одесса

Следом за Симферополем победителей в четырех самых популярных киберспортивных дисциплинах (Counter-Strike 1.6, FIFA'08, WarCraft III и StarCraft) определила Одесса. Сценарий традиционный: два дня жарких соревнований в формате обычных чемпионатов по системе Double Elimination расставляют все точки над «i». Место встречи изменить нельзя: «Ангар-18» в очередной раз открыл свои двери перед цветом одесского киберспорта и гостями города, на два дня превратившись в настоящую киберспортивную арену.

COUNTER-STRIKE 1.6

30 команд подтвердили онлайн регистрацию, и уже смело можно было говорить о затяжных баталиях. Среди глав-

ных фаворитов АК и Maverick, остальные 28 команд – претенденты на сенсацию. Именно этим словом можно окрестить игру BABAX и Maverick в 1/4 лузеров. Проиграв в первом туре Maverick со счетом [16-6], BABAX переосмысливают свою игру и с небольшим превосходством обыгрывают Maverick [16-12] на de_dust2. На этом сенсации собственно и закончились, а результаты игр распределили призеров в следующем порядке:

1 МЕСТО

АК – Квота на национальный финал в Киев + дипломы

2 МЕСТО

(SMRU) c4 – Квота на национальный финал в Киев + дипломы

3 МЕСТО

u5 – дипломы

FIFA'08

Активность виртуальных футболистов несколько уменьшилась сравнительно с прошлогодними отборочными играми. 32 участника, конечно же, немало, но на фоне 50 в 2007 году, откровенно говоря, смотрятся не так впечатляюще. В отдельности можно было выделить лишь гостя из столицы Fan'a, который собственно без особой конкуренции и взял первое место на турнире.

1 МЕСТО

Fanjke –

Квота на национальный финал в Киев + диплом

2 МЕСТО

Shinobi – Квота на национальный финал в Киев + диплом

3 МЕСТО

Aleshenka – диплом

WARCRAFT III

Стабильная посещаемость, стабильные результаты. Противостояние 19 стратегов определило пару лучших игроков, которые получили шанс подтвердить свой класс на национальном финале. Как и в прошлом году, второе место закрепил за собой K.Net Majestic.

1 МЕСТО

Fav – Квота на национальный финал в Киев + диплом

2 МЕСТО

K.Net Majestic – Квота на национальный финал в Киев + диплом

3 МЕСТО

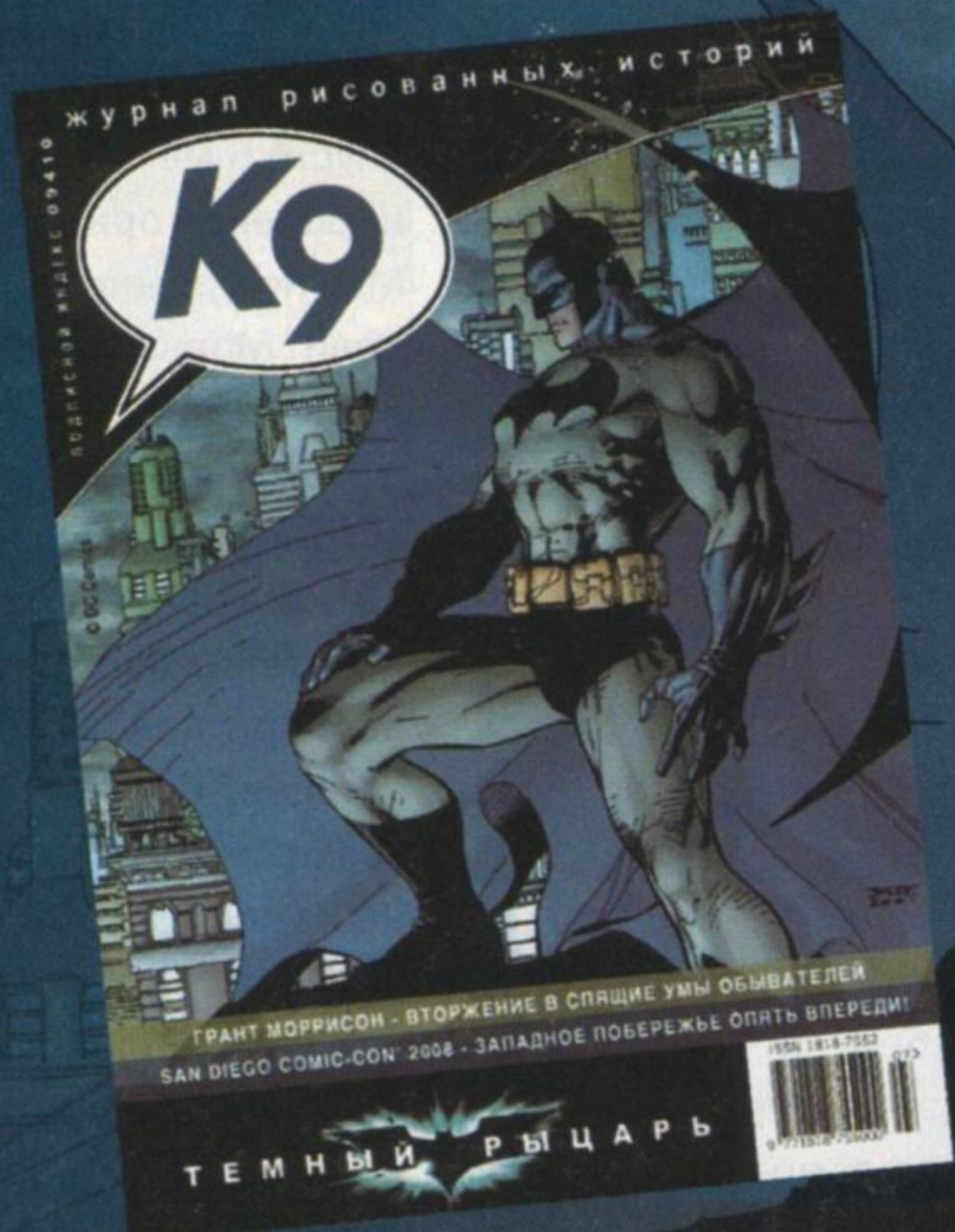
Fral – диплом

STARCRAFT

Одесские отборочные игры в дисциплине StarCraft

ЖУРНАЛ РИСОВАННЫХ ИСТОРИЙ №1 В УКРАИНЕ!

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС: 09410



УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

ИЩИ В КИОСКАХ И НА РАСКЛАДКАХ ПРЕССЫ СВОЕГО ГОРОДА.
"K9" – ОТКРОЙ КРАСОЧНЫЙ МИР РИСОВАННЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ!

WWW.9WORLD.COM.UA * CONTACT@9WA.COM.UA

уже давно потеряли интригу первенства, ведь в классе главного фаворита сомневаться просто невозможно. Открытым оставался только один вопрос, кто же вместе с лучшим украинским крафтером возьмет квоту в Одессе. В этом году вторая квота досталась гостью из столицы GoodGame. А p1pa уже который раз остается в одном шаге от квоты.

1 МЕСТО

White.Ra – Квота на национальный финал в Киев + диплом

2 МЕСТО

GoodGame – Квота на национальный финал в Киев + диплом

3 МЕСТО

nT.p1pa – диплом

19-20 Июля Донецк

Следующим в списке городов был Донецк. С появлением НЛКИ Донецк можно назвать столицей киберспорта в Украине. Безупречная организация, красочные шоу-матчи, транс-

ляция игр на национальном канале – все это обещало участникам и зрителем не просто отборочные игры на национальный финал, а настоящий киберспортивный праздник.

COUNTER-STRIKE 1.6

В легендарном шутере обошлось без сенсаций. На фоне 44 команд – ярко выделялись только две. Парни с csc.Arena и chatrix в который раз доказали, что стреляют лучше и сыгранности им не отнимать. Финальная встреча закончилась со счетом [16:14] в пользу csc.Arena.

1 МЕСТО

csc.Arena – Квота на национальный финал в Киев + дипломы

2 МЕСТО

chatrix – Квота на национальный финал в Киев + дипломы

3 МЕСТО

r-line – дипломы

FIFA'08

Двадцать два футболиста вышли на виртуальную арену в Донецке, чтобы доказать, что

бегают быстрее, финтят неподражаемо, пасуют точно и забивают больше, чем пропускают. В списке зарегистрированных сразу можно было выделить старожилов f.p.memphis из Харькова и Lyra.Toxjke из Луганска. Именно эти игроки по прогнозам и должны были взять квоты, но судьба имела свое мнение на этот счет.

1 МЕСТО

MHimoff – Квота на национальный финал в Киев + диплом

2 МЕСТО

Prince – Квота на национальный финал в Киев + диплом

3 МЕСТО

f.p.memphis – диплом

WARCRAFT III

Значительно упал интерес WarCraft III всего на всего 13 участников, непродолжительные баталии выявили победителей:

1 МЕСТО

ies.pornosonik – Квота на национальный финал в Киев + диплом

2 МЕСТО

nSt.WoLvEr1Ne – Квота на национальный финал в Киев + диплом

3 МЕСТО

nSt^Happo – респект и диплом

STARCRAFT

Если 13 игроков для Варика это мало, то для старичка StarCraft – более чем хорошая цифра. В прошлом году в дисциплине зарегистрировалось всего 3 участника, которые и разыграли квоты. Сыграл ли этот фактор главную роль в выборе города для проведения отборов, или ребята просто решили тряхнуть стариной – уже не важно, ведь квоты ушли по назначению.

1 МЕСТО

Nt.Paine – Квота на национальный финал в Киев + диплом

2 МЕСТО

Nt.Mag1ster – Квота на национальный финал в Киев + диплом

3 МЕСТО

Nt.bORZZZ – диплом



КОМИЗДАТ

Журналы распространяются исключительно по подписке. Оформить подписку можно :

по тел. 8 (044) 390-77-50(51,52,53)

моб. 8 (068)350-11-69

8 (093)231-34-85

по e-mail: subscribe@comizdat.com

менеджер по подписке Ташмухамедова Ника

19-20 Июля Харьков

COUNTER-STRIKE 1.6

Харьков, 38 команд, команда pro100 играет в составе (Kane, Zeus, Edward, fr0st, weiss) – судьба одной квоты уже решена. Второй претендент state21. Все прошло как по маслу. Главные фавориты встретились уже в 1/32 и state21 упали в лузера, но на финальное прасписание призеров, это никак не повлияло. Финал не игрался!

1 МЕСТО

state21: Квота на национальный финал в Киев + дипломы

2 МЕСТО

pro100: Квота на национальный финал в Киев + дипломы

3 МЕСТО

Advance: – дипломы

FIFA'08

Уже перед игрой можно было очертить круг фаворитов. Безусловно, это представитель команды f.p.Damage, а также Reef и Blood. Никаких сенсаций не случилось, а победителями стали:

1 МЕСТО

f.p.Damage: Квота на национальный финал в Киев + диплом

2 МЕСТО

BlooD: Квота на национальный финал в Киев + диплом

3 МЕСТО

Trex: диплом

WARCRAFT III

Харьков в очередной раз удивил своей предсказуемостью или, лучше сказать, скиллом отдельных игроков. Как и в двух предыдущих дисциплинах, квоты достались прошлогодним финалистами. Финал не игрался.

1 МЕСТО

Snake – Квота на национальный финал в Киев + диплом

2 МЕСТО

KerchneT^Myrik – Квота на национальный финал в Киев + диплом

3 МЕСТО

Fistik – диплом

STARCRAFT

В дисциплине StarCraft квоты получили гастролеры. St)Marwin (Запорожье) и bw]Rancorous (Днепропетровск).

Но спустя несколько дней путем проверки зарегистрированных игроков, было установлено, что Борзенко Дмитрий, взявший квоту под ником bw]Rancorous, уже проходил отборы в Донецке под ником Nt.bORZZZ. Согласно правил WCG, Борзенко Дмитрия дисквалифицировали на 5 лет. Это первая дисквалификация за всю историю WCG в Украине.

1 МЕСТО

St)Marwin: Квота на национальный финал в Киев + диплом

2 МЕСТО

bw]Rancorous:
ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ

3 МЕСТО

kosyak: Квота на национальный финал в Киев + диплом

2-3 августа

Днепропетровск

COUNTER-STRIKE 1.6

Как и в каждом городе, в Днепропетровске было два основных фаворита – DTSIchatrix и HR.Bullet. Оставшимся 46 командам из списка оставалось только ждать чуда. Чудо произошло, и две вышеупомянутые команды поделили квоты.

1 МЕСТО

DTSIchatrix – Квота на национальный финал в Киев + дипломы

2 МЕСТО

HR.Bullet – Квота на национальный финал в Киев + дипломы

3 МЕСТО

ENNI – дипломы

FIFA'08

Список зарегистрированных игроков мог впечатлить любого. И дело тут было вовсе не в количестве игроков. forZelWalkman.C-club (Киев) и Berlin.Allianz[CGS] Manyna (Львов) – две звезды виртуального футбола выбрали именно Днепр для отборов. Подтвердив свой класс, чемпионы не оставили ни единого шанса местным фаворитам.

1 МЕСТО

forZelWalkman.C-club – Квота на национальный финал в Киев + диплом

2 МЕСТО

Berlin.Allianz[CGS]Manyna – Квота на национальный финал в Киев + диплом

3 МЕСТО

Kr.RiLeon – уважение и диплом

WARCRAFT III

1 МЕСТО

exL.Fallerinho – Квота на национальный финал в Киев + диплом

2 МЕСТО

bezrazrivov – Квота на национальный финал в Киев + диплом

3 МЕСТО

inGamingSer – диплом

STARCRAFT

1 МЕСТО

nt.HanniGan – Квота на национальный финал в Киев + диплом

2 МЕСТО

MYM.Strelak – Квота на национальный финал в Киев + диплом

3 МЕСТО

TiSer – диплом

9-10 августа Киев

COUNTER-STRIKE 1.6

Традиционно последним городом отборочных игр на национальный финал стал Киев. Бронзовый призер WCG2007, A-Gaming по правилам получили автослот на национальный финал. Лучшими в этом году оказались Avalanche, DoubleDamage и Turbo. Но в ходе проверки информации о зарегистрированных игроках оказалось, что 4 игрока из винницкой команды Team, которые уже принимали участие в отборочных играх в Одессе, разделились и играли в составах команд DoubleDamage и Vinkr. Соответственно эти игроки были дисквалифицированы, а квоту DoubleDamage получили Turbo.

1 МЕСТО

Avalanche – Квота на национальный финал в Киев + дипломы

2 МЕСТО

Turbo – Квота на национальный финал в Киев + дипломы

3 МЕСТО

eXplosive – Квота на национальный финал в Киев + дипломы

FIFA'08

Как всегда количество топовых игроков на отборочных играх в Киеве просто зашкаливает и противостояние за квоты куда более напряженное, чем в других городах. У гастролеров просто не

было шансов и квоты достались трем столичным старожилам, которые уже на протяжении нескольких лет демонстрируют стабильно хорошую игру.

1 МЕСТО

AlexSkif – Квота на национальный финал в Киев + диплом

2 МЕСТО

Pincho.EA.Koeman – Квота на национальный финал в Киев + диплом

3 МЕСТО

mika – Квота на национальный финал в Киев + диплом

WARCRAFT III

4 квоты, и после нескольких поражений HoT'a мнения о том, кому же достанется титул победителя, разделились. Но как говорится, скилл не пропьешь! Михаил вновь победил, тем самым подтвердив свой статус, а оставшиеся три квоты разделили между собой следующие игроки:

1 МЕСТО

HoT.C-Club – Квота на национальный финал в Киев + диплом

2 МЕСТО

V3nus – Квота на национальный финал в Киев + диплом

3 МЕСТО

Tresh.C-Club – Квота на национальный финал в Киев + диплом

4 МЕСТО

Fix.C-Club – Квота на национальный финал в Киев + диплом

STARCRAFT

1 МЕСТО

St)Vasilisk – Квота на национальный финал в Киев + диплом

2 МЕСТО

Enemy – Квота на национальный финал в Киев + диплом

3 МЕСТО

Aif – Квота на национальный финал в Киев + диплом

4 МЕСТО

Nt.Amlet – Квота на национальный финал в Киев + диплом

Игрок, занявший 4 место отказался от квоты в связи с запланированной поездкой, и она была разыграна между геймерами, занявшими 5 и 6 места. Победу праздновал k7.Stels.

Виталий «Blind» Полищук



XXXV – СУПЕРГЕРОЙСКИЙ РАЗМЕР



Как долго длится кризис идей в Голливудском кино? Наверное, никто об этом не задумывался. Хотя, с другой стороны, все не обходят этот факт стороной, обвиняя заокеанский мейнстрим в малой содержательности и прогрессирующей глупости. И как после этого забавно читать авторское вступление Джека Лондона к «Сердцам трех». Вот угадайте, о чем он пишет? О кризисе идей в начале девятнадцатого века в кинематографе, о массовой скупке всех новелл того времени и их экранизации.

Так вот, к чему я вел. Люди порой не знают, чего хотят от кино. Развлекательный будет фильм или же не коммерческий, всегда найдется, кому поругать. Жаль только, что огромное количество экранизаций комиксов, выходящих на экраны, порой граничит в сознании людей с дурным вкусом. В этом номере мы постараемся рассказать о летних новинках именно этого жанра. Четыре героя комиксов воевали за аудиторию все лето. Что у них получилось как в плане коммерческого успеха, так и художественной оценки мы расскажем на последующих страницах.

Хеллбой 2: Золотая армия

Каждый фильм, идущий в то или иное время в прокате, порой гораздо интересней рассматривать в совокупности с деталями, сопутствующими выходу. Эти мелочи создают такой себе мирок, который зачастую помогает зрителю с правильным восприятием кинотворения. Если же смотреть со стороны ин-

дустрии, то на этом можно также сделать неплохую рекламу. Начиная с того, что, указав на плакатах предыдущие популярные работы режиссера, можно заинтересовать поклонников тех лент в просмотре нового фильма, так и до более изощренных рекламных ходов, наглядно демонстрируемых хитом этого года «Монстро». В этом отношении «Хеллбой 2: Золотая армия» был вдвойне интересным по нескольким причинам. Во-первых, режиссер фильма Гильермо Дель Торо стал «своим» в Голливуде совсем недавно. Причем не после первой части парня из ада, которая оказалась не сказать, чтоб сверхуспешной. Пропуском ему послужила скорее триумфальная фестивальная лента «Лабиринта фавна». И даже это не имело бы особого значения, если б Питер Джексон со своей женой не обратил на Гильермо внимания и не предложили б ему постановку «Хоббита». С момента официального утверждения мексиканца в режиссерское кресло экранизации произведения Толкиена, к нему сразу изменилось отношение, спрос с него тоже стал выше. Ответственность перед фанатами просто громадная. Собственно, на примере золотой армии и должны были мы посмотреть, как в руках Дель Торо оживают красочные миры с толпами героичных, опасных, а иногда и забавных чудищ. Тем более что опыта съемок подобного рода кино у режиссера хоть отбавляй. Кроме упомянутых уже картин, и «Хребет дьявола», и «Блейд 2» были пере-

полнены мрачной стилистикой потустороннего.

Можно смело утверждать, что фильм получился. Особой его частью была рекламная кампания, из которой выделялись разного рода забавные ролики с ведущими популярных американских телешоу. Пускай для нашего зрителя не все было понятно, но то, что направленность у фильма будет отчасти комедийная, стало ясно сразу. Безусловно, и в первом фильме наш рогатый герой был ироничным, но самому фильму при этом удавалось оставаться серьезным. В сиквеле градус удачных шуток гораздо выше. Местами просто ухохатываешься со смеху. Настолько удачно Дель Торо манипулирует зрителем, что, получается очень быстро переходить с пафосно-угрюмого, меланхолического настроения на улыбку, а то и смех. Но не только за счет этого интересна лента

В древние времена эльфы и люди вели кровопролитную войну, но, обладая большой мудростью и умом, король остроумных приказал своему кузнецу создать армию, равной которой не будет в мире. Золотая армия была неуничтожима, и вскоре милостивый король заключил мир с людьми. Армия была захоронена, а управляющая ею корона разделена на три части. Две остались у эльфов, а одна попала в руки людей. Прошли века, и эльфы утратили былое достоинство, человечество полностью захватило мир и низвергло остатки древних народов под землю. По причине этого эльфийский принц решил



воссоединить части короны и с помощью золотой армии восстановить справедливость. Как раз вокруг этой истории и развиваются события. И так, в принципе, было понятно, чем все закончится, но вот тут проявился талант режиссера. Для начала он создал несчетное количество самых разных существ. Все они полумеханические. Гильермо не раз говорил, что не особо любит работать с одними только спецэффектами. Кроме персонажей, которые непосредственно принимают активное участие в развитии сюжета, появился еще добрый десяток эфемерных созданий. Большинство из них встречаются на троллех рынка. Чего стоит опухоль, которая и жалость вызвала, и рассмешила одновременно, или бабуля «любящая» котят, которую цинично «толкнули». Не боясь рейтингов и ограничений, Дель Торо снимал кино, какое умеет и которое может понравиться зрителю. Во всех сценах очень много динамики, очень неплохо раскрыты характеры персонажей, их мотивация и чувства. Каждый актер отработал по максимуму. Рон Перлман, прекрасно передал необтесанный грубоватый характер парня из ада, который нашел свою любовь. Жаждающий известности, хеллбой постоянно попадает в какие-то передраги. Сельма Блер, в отличие от первого фильма перестала быть основой сюжета и потому немного ушла в тень других персонажей, при этом внося свою лепту в развитие сюжета. А вот кого по-особому хочется отметить, так это Люка Госса, безумный принц эльфов Нуада которого вышел безупречным. Только ярость и извращенная любовь к своему народу в глазах. Жертвуя всем для достижения своей

цели, не являясь вконец негативным персонажем, он, вероятно, впервые олицетворил темного эльфа на экранах. Даже в постановках Джексона эльфы не были столь колоритными.

Пожалуй, единственным существенным недостатком картины стала нехватка размаха, что после экранизации хоббита чуть настораживает. Все действие заточено в подземелья, пещеры, здания. В любом случае этим фильмом мексиканский режиссер доказал правильность выбора именно его кандидатуры для съемок походов Бильбо. Жаль только, что особого кассового успеха фильму не видать. В американском прокате вездеход темного рыцаря буквально раздавил хеллбоя уже на второй неделе проката. Не то, чтобы провал, но с такими отзывами и критикой золотая армия была вправе рассчитывать на большее.

Невероятный Халк

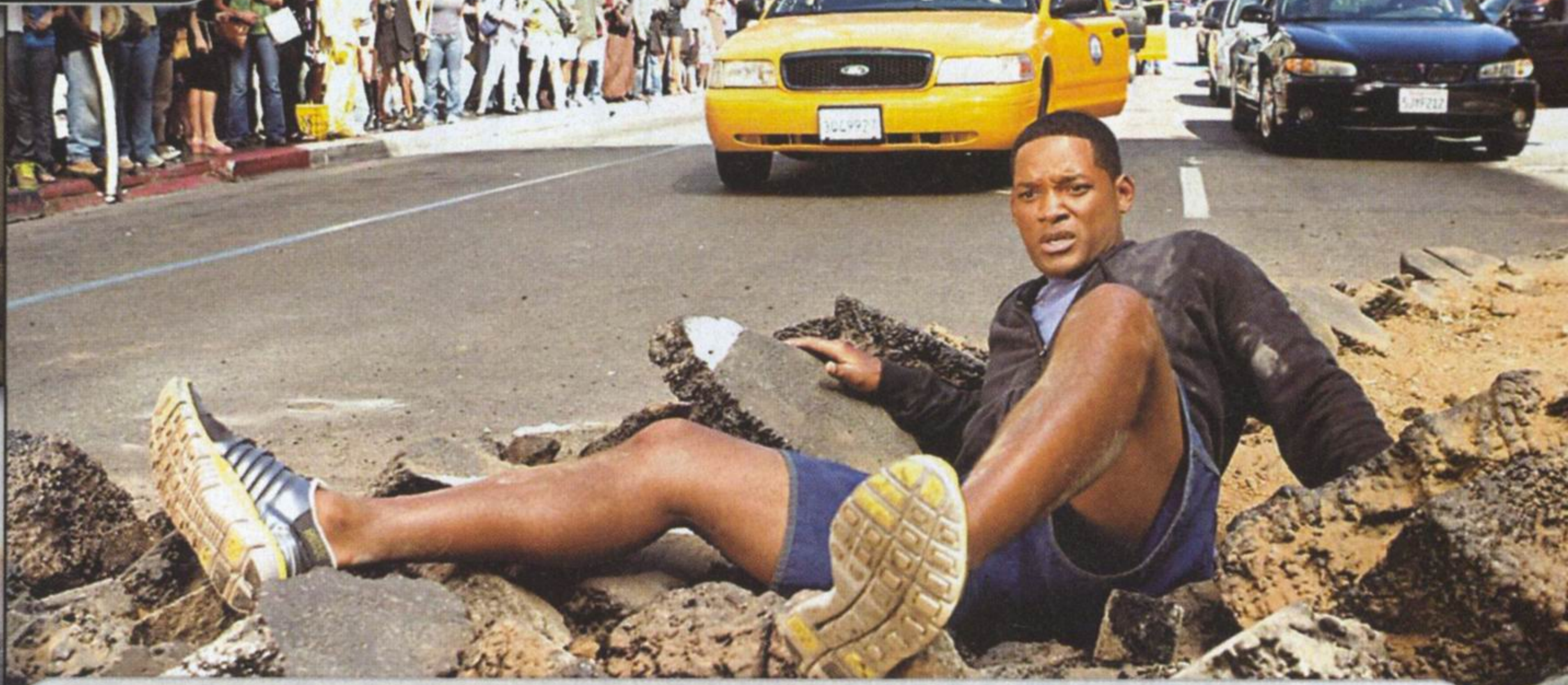
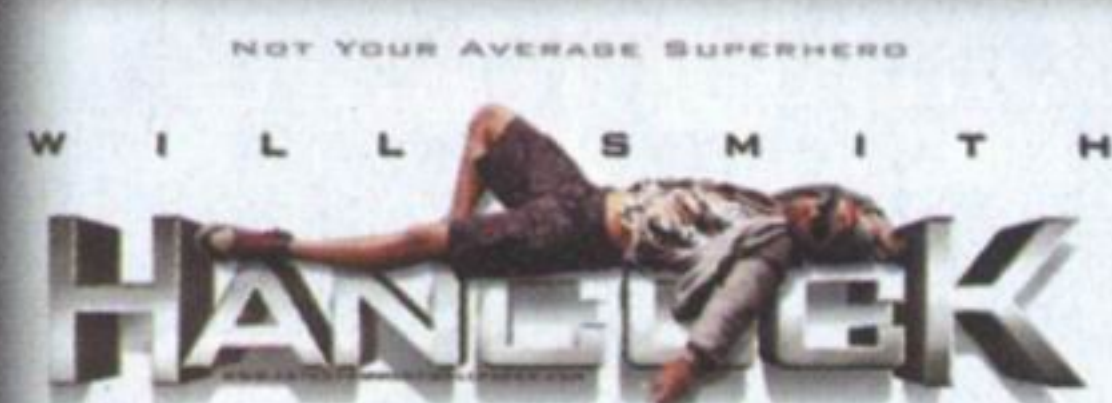
Я в последнее время частенько задумываюсь о логичности каких-то проектов, созревающих в головах голливудских продюсеров. Так, вышедший в 2003 году «Халк» Энга Ли был негативно воспринят зрителем и критиками и, собрав небольшую кассу, был однозначно отнесен в категорию неудачных лент. Несмотря на это, уже через короткое время после выхода кинокомикса о зеленом великане с Эриком Банной в главной роли было принято решение снимать еще один фильм. Вся производственная команда изменилась, как и изменилась общая ситуация. О чем речь? О том, что «Невероятный Халк» стал вторым фильмом, который был снят непосредственно кино подразделением компании правообладателя Марвел. Съёмочная группа

при этом собралась достаточно разношерстная. В режиссерское кресло был усажен француз Луи Летерье, начинавший свою карьеру у Люка Бессона в «Европакорп». Несмотря на известное правило, что фильмы этой студии плохие, если только их не снимал сам Бессон, Летерье сделал для себя исключение и снял достаточно популярных, в первую очередь в США, «Перевозчиков». На главные роли были приглашены Эдвард Нортон, которого считают большим интеллектуалом, и прекрасную Лив Тайлер, которая должна была заменить в роли Дженнифер Коннелли. Во время съемок частенько поступала информация, что режиссер не может найти общий язык с исполнителем главной роли, и самому Нортону пришлось переписывать сценарий под себя. Честно сказать, это была, скорее всего, утка для большей популярности кинокомикса. Или же умственные способности Нортон очень преувеличивают.

Новый фильм не является прямым продолжением творения Энга Ли. С помощью вступительного ролика нам заново рассказывают историю появления зеленого монстра, а сюжет основывается уже на безуспешных попытках Брюса Баннера скрыться от жестокого генерала армии США, который по совместительству является и отцом его любимой. В общем, это и есть сюжет всего фильма, который, мягко говоря, не впечатляет. При развитии событий будут и суперсолдаты, и привычный для любого комикса злобный антигерой. В данном случае Мерзость. Но это опять таки не впечатляет. Несмотря на все потуги актеров, режиссеру не удастся держать цельность

THE INCREDIBLE HULK





повествования. Просто громадной ошибкой каждого постановщика подобного рода фильмов есть желание сделать свое кино серьезным. Летерье, видимо, этого не знал и те несколько шуток на весь фильм теряются на общем фоне. Самое обидное, что даже отличный, в общем-то, актер Эдвард Нортон местами страшно переигрывает. Все эти его ужимки и попрошайничество местами просто лишние. Если уж говорить о актерах, то все персонажи у них вышли немного плоскими. Исключением была, пожалуй, Тайлер, которой, правда, отведено не так уж много хронометража. Тим Рот уже привычно станет антагонистом со злобным взглядом. Абсолютно немотивированный персонаж фанатик, да еще и бегающий быстрее автомобиля иногда вызывает снисходительную улыбку на лице. Ну и вконец отбивают желание пересматривать ленту постоянные сценарные глупости. Побойсь возле университета яркий тому пример.

Если судить о технической стороне, то тут все лучше, но ненамного. Оператор при всех стараниях не показал ничего необычного. Просмотрев список фильмов, над которыми он работал, становится ясно, что это чуть ли не первый его опыт работы над высоко бюджетной постановкой. Спецэффекты достаточно качественные, но опять таки слишком «рисованные». Мне при просмотре сразу вспомнились фильмы категории Б девяностых годов. Какой-нибудь «Саблезубый» к примеру. Когда искусственность всего созданного на компьютере выходит на первый план. Что ж, Халк Энга Ли был намного кра-

сивее. Помниться все оттенки зеленого у живого классика просто завораживали.

И было бы совсем все неутешительно, если бы кино не наполнили разного рода мелкими цитатами и прочими интересностями. Так, от cameo Роберта Дауни младшего приходишь в полный восторг, учитывая, что «Железный человек» вышел не намного раньше. Марвел в очередной раз использует давно оправданный прием привлечения многих своих персонажей в один фильм. Может, с такими темпами и дождемся когда-то объединения спайди, железного человека, людей икс и халка, но пока об этом рано говорить.

А вот в прокате фильм прошел еще хуже, чем предшественик. Огромные обвалы со второй недели проката не позволили дома даже условно окупиться, притом, что сборы по миру тоже оставляют желать лучшего. Ну и поделом, хоть продолжение нам грозить не будет.

Хенкок

Чего можно ждать от фильма с Уиллом Смитом, кроме всеобщей народной любви и большой кассы?! Динамичного, но плоского сюжета, искрометного юмора или же глубоких переживаний. В новом фильме соединили все эти три составляющие, и получился «Хенкок». Этот фильм должен был стать чем-то оригинальным, а оказался обычным геройским кино. Но давайте по порядку. С самого первого трейлера нам предлагали взглянуть на персонажа, который выйдет за рамки привычного. Циничные персонажи привычны в современном кино, но вот что б герой был бомжем. Этаким антисо-

циальным человеком, который помогает когда захочет с бутылкой чего-то высокоградусного в руках. Вышло чуть по-другому. Отчасти виной этому рекламная кампания. Во-первых, было немного неправильно изначально позиционировать фильм как историю бомжа-супергероя. Это не так, уже после первого просмотра Хенкок становится заурядным защитником слабых. Во-вторых, большинство самых эффектных и смешных моментов было уже показано в разного вида роликах, будь то трейлеры или отрывки. Потому все те же первые полчаса фильма превращаются автоматически в пересматривание всего уже увиденного. Учитывая, что самые удачные шутки в это время и звучат, то со временем становиться уныло. Дальше больше, по прошествии некоторого времени главного героя наставляют на путь истинный. Собственно, тут уместно провести параллель с предыдущей работой Смита в кино. Точно также как и «Я-легенда», «Хенкока» можно спокойно разделить на две части. Первая отлично подходит под заявленную ранее общую стилистику, а вот вторая половина стараниями режиссера уходит в разнос, теряя остаток цельности истории. Да и вообще не вполне ясно, каким образом в кресло постановщика сел Питер Берг. Самые удачные проекты режиссера собирали без малого полтинник дома и еще меньше по миру, а тут сразу крупномасштабный блокбастер да еще и со Смитом в главной роли. С положенным на него заданием режиссер однозначно не справляется, да к тому же и сценаристы подвели. Тривиальная история некогда богов с банальными



уголовниками в роли главных антагонистов не особенно впечатляет. Ближе к финалу уровень глупостей и сюжетных клише переходит все допустимые границы. Технически фильм тоже не феерия. Особо угнетает главная схватка картины. Все торнадо, которые неясно, зачем вообще появились, созданы на уровне какого-нибудь недоразумения типа «Знакомьтесь, Дейв».

Жаль, что наш зритель толпами идет на сеансы низкокачественно геройского кино, игнорируя более атмосферные и профессиональные творения. Хенкок нашему зрителю однозначно пришелся по душе своей непродолжительностью и легкостью. Впрочем, рано или поздно, если Смит продолжит сниматься в таких слабых фильмах народная любовь от него может и уйти.

Темный рыцарь

Пожалуй, самой главной премьерой конца лета станет «Темный рыцарь». Как бронепоезд, проехавший напролом под перекрестным огнем, он сокрушил большинство рекордов кассовых сборов в США и замахнулся конкуренцию с самим непотопляемым Титаником. У нас в прокате лента появилась спустя почти месяц, и на момент написания статьи только второй день идет в широком прокате, собирая самые положительные отзывы зрителей и критиков.

Кристофер Нолан один из тех режиссеров, что еще при жизни занесли свое имя в условный зал славы. Сняв не так уж и много фильмов, каждый из них так или иначе достигал огромного успеха. Взявшись за первую часть Бетмена, Нолан не абы как рисковал провалиться

в мейнстрим. Но, тем не менее, вышло все хорошо, и мрачная реалистичность пришлась по вкусу зрителям.

К моему удивлению, продолжение борьбы за справедливость человека летучей мыши оказался совершенно другим по наполнению фильмом, чем «начало».

Сюжет рассказывает нам о временах, когда Брюс Уейн укротил мафию настолько, что криминальные структуры Готема вынуждены были положиться на Джокера. Такого себе анархиста шизофреника, пообещавшего убить Бетмена. В то же время сам Уейн подумывает о смене жизненных приоритетов. С появлением прокурора Харви Дента в городе стало безопасней и именно на этого белого рыцаря все надежды жителей города.

Исконно комиксовый фильм неожиданно переключался в канву криминального боевика. Хорошего криминального боевика, смею заметить. Больше никаких сверхспособностей, никакой «большой силы и большой ответственности». Нолан настолько четко расписал свой длинный хронометраж, что при просмотре ни разу не возникает желания покоситься на часы. Очень крепкое кино, основанное на внутренних изменениях главных персонажей фильма. До просмотра я бесстыдно считал, что все эти потоки лести в адрес Хита Леджера ни что другое, как дань памяти великолепному актеру. И оказался не прав, да еще и насколько. Пускай немного плоский персонаж в плане первопричины такого поведения, но само исполнение роли просто выше всяких похвал. Немного портит впечатление дубляж, но это не критично. В любом случае никто не меша-

ет посмотреть в оригинале на ушедшую в народ фразу «Почему такой серьезный?». В остальном режиссер легко обыгрывает все сюжетные линии, меняя при этом характер Дента, и работая, что называется, «на надрыве». В нужную минуту накаляется эмоциональное состояние зрителя, что и позволяет не затухать общей динамике повествования. Без недостатков и каких-то сюжетных штампов, конечно, не обошлось, но они просто меркнут на общем фоне. Угнетает только понимание того, что как бы там ни было, Нолан разменивается на комикс. В фильме единственным лишним персонажем, кажущимся нелогичным, является сам Бетмен, и это рушит всю идиллию. В «Начале» все было предельно просто. С достаточно примитивными антагонистами и галлюциногенным дымом. Темный рыцарь же в свою очередь куда более качественный фильм, но вот серьезно воспринимать его как-то не выходит. Приходит понимание, что какой бы великолепной не была лента, она не станет шедевром только по причине своей напыщенной профанации справедливости. Как бы не хотелось другого, но жанровая принадлежность играет тут злую шутку. Кинокомиксу несвойственна максимальная реалистичность и темный рыцарь в этом отношении лжив, притворяясь тем, кем не является.

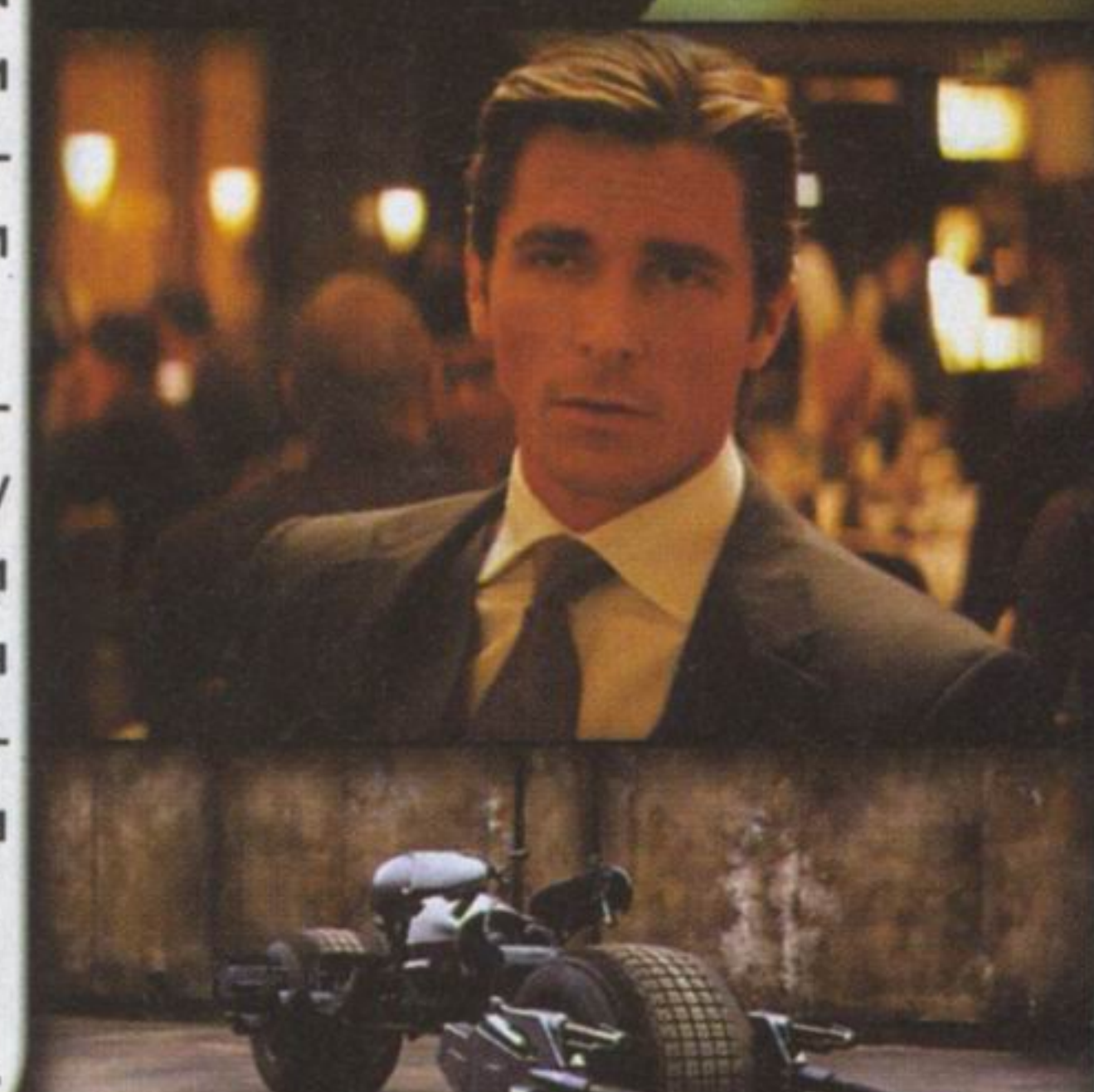
Тем не менее, это не причина проигнорировать картину и не пойти на нее в кино. Так или иначе, темный рыцарь пытался изменить предрассудки касательно экранизаций комиксов и уже этим заслуживает похвалы.

artas



THE DARK KNIGHT

WHY SO SERIOUS?





Дуня, следуй за большим
железным кроликом...
(из альтернативной сказки)

APPLESEED: EX MACHINE

Было время, когда в мои руки первый раз попал журнал «Шпиль!», особенно меня порадовал анимешный плакат, который тут же украсил стену над столом. Правда, загадочные персонажи – хрупкая девушка в военной форме и здоровенный кибер с кроличьими ушками на фоне городских развалин, не давали мне покоя. Пришлось узнавать, что же такое Appleseed и с чем его едят, но обо всем по порядку.

Applesseed: Ex Machine – это второй полнометражный фильм, снятый по манге небезызвестного Масамуне Широ (GITS, Tank Police, Patlabor). Однако, по качеству он заметно продвинулся вперед, ведь были задействованы новейшие технологии компьютерной графики и анимации. В дополнительных материалах виден компьютерный цех более чем на сто мест. Как говорят сами создатели, первый фильм был лишь промежуточной стадией. Сейчас картинка напоминает такие ленты, как FF: The Spirits Within и FF: Advent Children. Город Олимп, в котором происходит действие, оброс еще большей детализацией; люди,

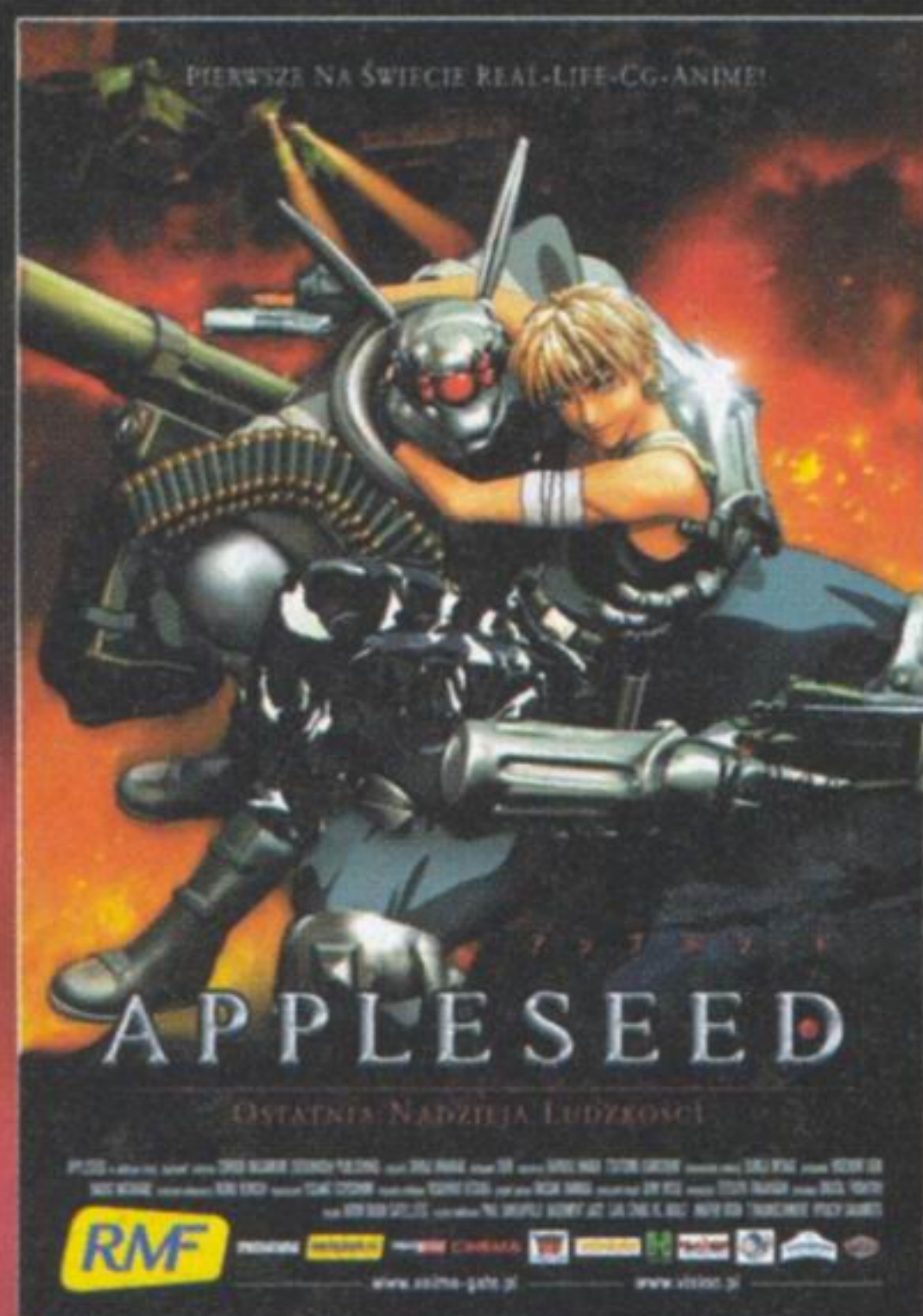
машины – все это создает действительно «живой фон» для основных персонажей, Дюнан и ее боевого друга Бреореуса. Чтобы оживить известных героев технология Motion Capture была задействована даже в самых незначительных сценах, например в эпизоде про День рождения, чтобы передать природные движения людей. Face Motion Capture, позволила достоверно передать эмоции компьютерных персонажей. Хотя, Бреореусу она явно ничем не помогла: чтобы показать эмоции большого железного кролика пришлось подключить все мастерство режиссера. Облик некоторых персонажей, в том числе Дюнан, качественно изменился к лучшему, стал более живым, не таким пластиковым, как в первой части.

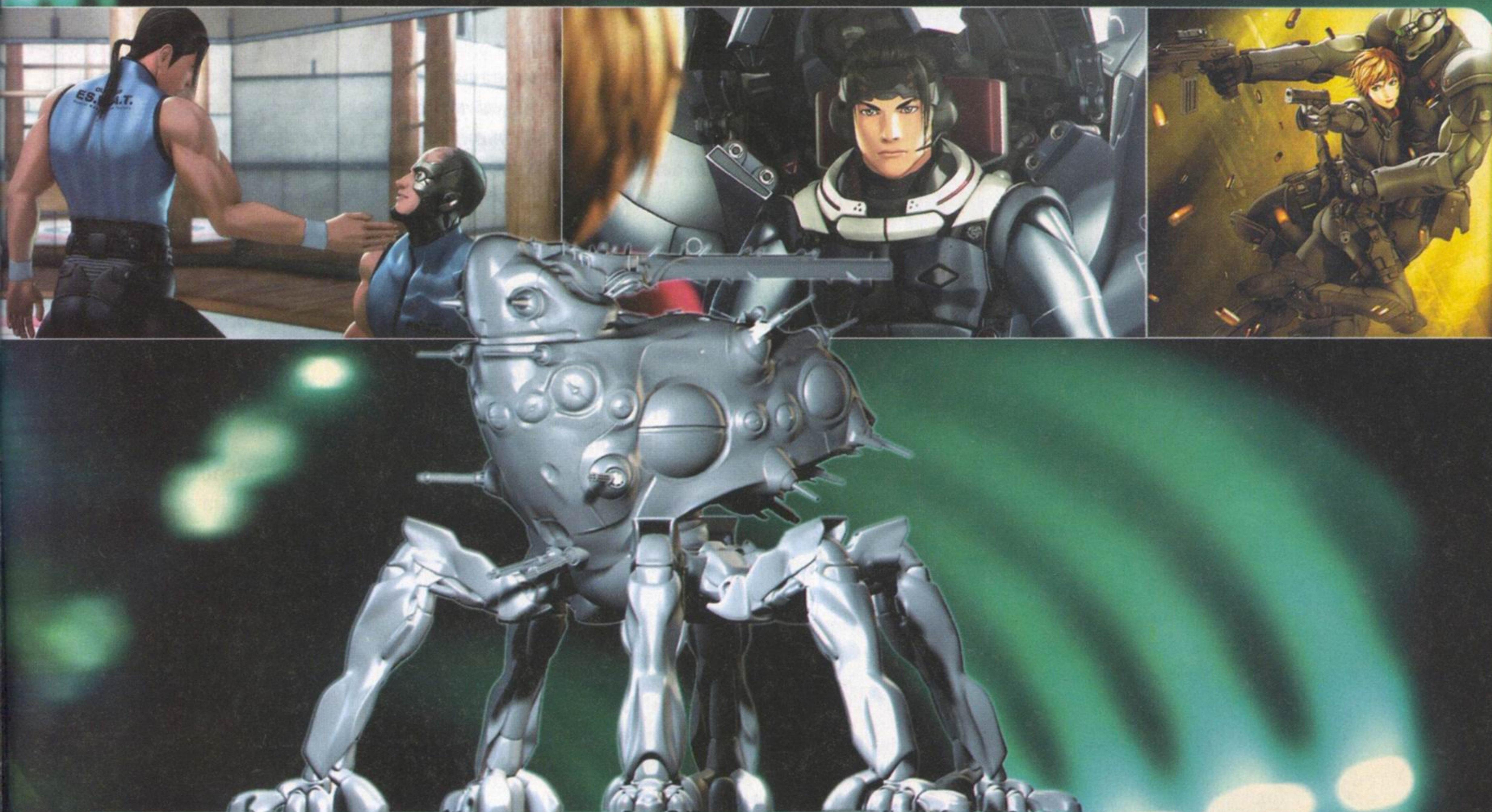
В продюсерах этого аниме числится сам Джон В: неудивительно, что боевые сцены сняты просто восхитительно, а масштабные битвы финала – это классика боевиков. С камерой при таком процессе анимации можно экспериментировать как угодно – это и дало такую свободу выбора ракурсов и положений съемки. С другой сто-

роны критики хают не особо закрученный сюжет, но что вы хотите? В полтора часа невозможно втиснуть пусть и четырехтомную мангу со всеми перипетиями и нюансами. В этой части Дюнан придется не только драться и решать очередную загадку, но и сделать непростой выбор между сознанием любимого человека, заключенным в кибер-тело без лица и клоном любимого тела – Тереем (но с другим сознанием/душой как вы понимаете), которого ей насильно прописали в напарники.

Так как создатели решили шагнуть на следующую ступеньку качества, то к созданию концептов одежды Дюнан привлекли всемирно известного дизайнера Миучию Прада, которая, как оказалось, является фанатом первого Яблочного Семечка.

Сюжет, несмотря на внешнюю простоту, вобрал в себя основные элементы манги Масамуне: социальные и политические проблемы, киберпанк, меха, спецназ (ESWAT), секты и заговоры. В Олимпе полно биороидов: искусственных людей, которые не испытывают сильных эмоций, и помогают





построить новое общество для человечества после Третьей Ядерной войны. Человечество же продолжает совершенствовать кибер- и нанотехнологии, подкрепляя этим свои оборонные службы и комплексы. Используются разнообразные меха: от строительных до поли-

цейских моделей, все с классическим принципом «пилот внутри». Люди модифицируют свое тело и поврежденные органы с помощью кибер-материалов. Но помыслы этих людей от этого чище не станут, а уровень преступности не упадет, поэтому для ребят из команды ESWAT

всегда найдется работа. А для нас – очередная порция хорошего аниме.

Кстати, по мотивам манги в феврале 2007 вышла игра Appleseed EX для PS2.

Happyness

happynesss@yandex.ru

Маленькая, но гордая рубрика «Анимания» решила не отставать от игровой части журнала и устроить свой собственный конкурс. Вернее, не конкурс, а два конкурса – творческий и интеллектуальный – на знание аниме. Поддержку этого мероприятия призами обеспечивает Интернет-магазин аниме и сопутствующих товаров www.AnimeUA.net

Первый, творческий, конкурс «Фанарт». Для участия в нем нужно нарисовать своего любимого персонажа аниме и отправить рисунок обычной или электронной почтой на адрес редакции. Подведение итогов этого конкурса состоится в январском номере нашего журнала, а до этого каждый месяц, начиная с ноября, будет определяться лучший рисунок. Автор рисунка месяца получит в подарок от AnimeUA.net маг, а финальный победитель – коллекционную фигурку из серии игр «Онимуша».

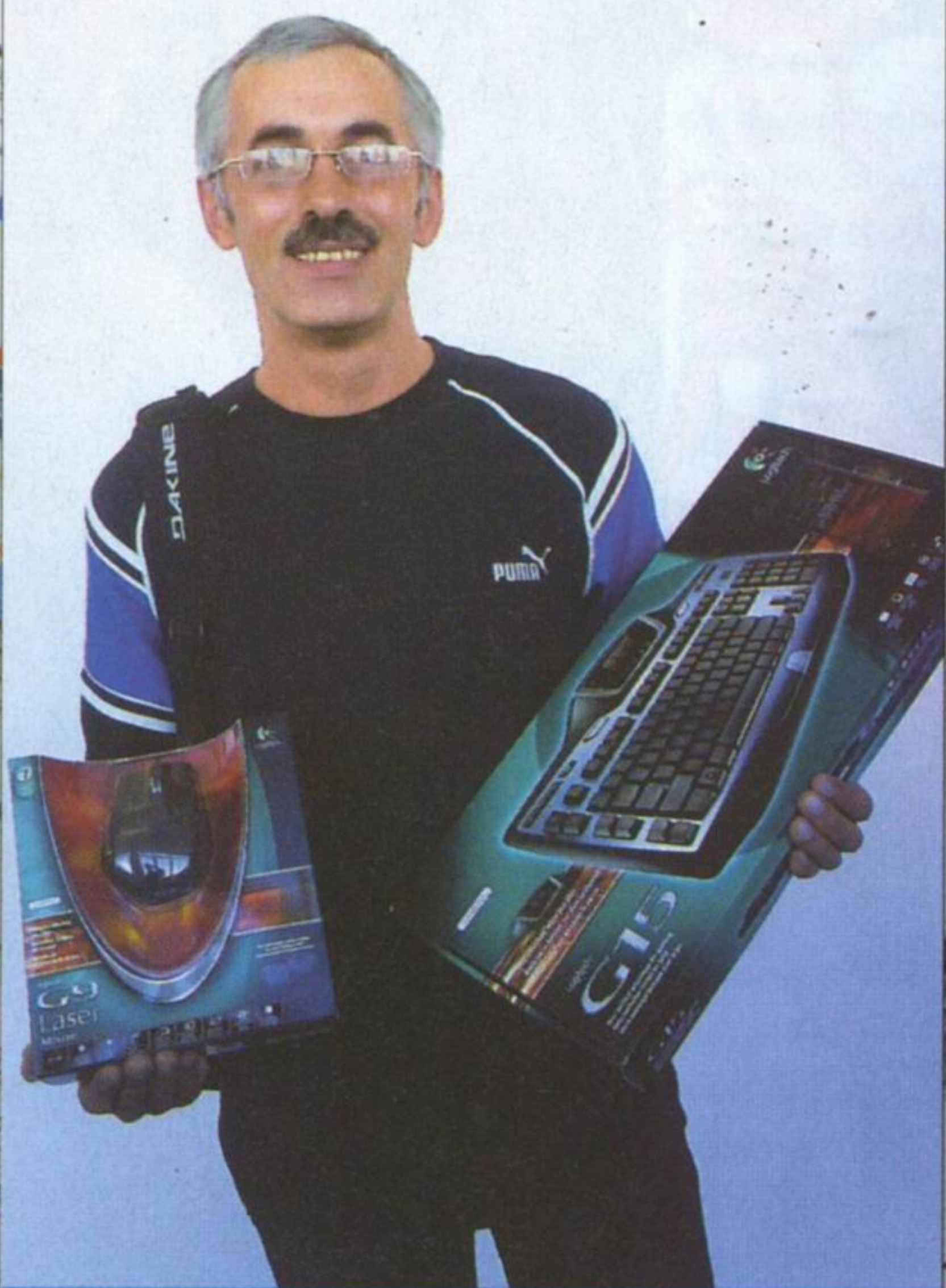
Второй конкурс «Раскуси косплей» не требует каких-либо творческих навыков, лишь знания аниме и хорошего вообра-

жения. Нужно опознать какого персонажа, из какого аниме пытались изобразить косплееры и вписать свои догадки в отрезной купон на последней странице журнала и отправить его на почтовый адрес редакции. Подведение первого тура этого конкурса будет в ноябрьском номере журнала, соответственно, свои ответы вы можете присылать до 15 октября. Среди приславших правильные ответы будет разыграна мага от AnimeUA.net, а также несколько поощрительных призов от редакции.





На этот раз в поле зрения нашего не скрытого фотоаппарата попал победитель первого этапа конкурса «Распознай Геймтрек». Видите, как крепко он обнимает колонки Logitech G51? Хотите побывать на его месте – участвуйте в нашем конкурсе. Может, тоже разрешим за них подержаться 😊.



А главный победитель майского «Игроскопа» добраться до нас не смог – все-таки от Генческа до Киева не ближний свет добираться. Но он смог прислать подмену, которая унесла набор из G9 и G15 в неизвестном направлении.

➔ Даниил, г. Днепропетровск

Привет Шпиль! Недавно мой друг ездил в Москву, и купил GTA4. Когда установил игру – сильно обломался, так как комп начал сильно глюкать. Вызвали мастера, оказалось, что на диске был вирус, пришлось покупать новый комп. Если у вас есть хоть какая-то возможность, то защитите геймеров от пиратской продукции.

➔ Помочь в таком деле мы можем разве что советом. Камрады, защитить себя от пиратской продукции можете только вы сами – не покупайте ее (лучше качать бесплатно из интернета 😊). Если вы приобретаете пиратку, то, во-первых, никто не гарантирует Вам, что игра запустится, во-вторых, такие игры всегда «обрезаны», в-третьих там таки могут быть вирусы. Иначе говоря – цена соответствует качеству. GTA4 еще не вышел на ПК, так что мы даже боимся догадываться, что приобрел твой друг.

Помимо этого, не пользуйтесь услугами сомнительных специалистов. Вирусы лечатся. То, что вам сказали покупать новый комп из-за вируса, – это бред! Спалить компьютер конечно можно, но для этого еще надо постараться, а сил вирусов для этого пока что не хватает. Берегите себя и своих друзей!

➔ Андрей (aka` MedVed) Мильевич

1. Будет ли продолжение Mass Effect и Crysis?
2. Есть ли программы, при помощи которых можно записывать происходящее на экране (в играх)?

➔ 1. Будет. Совсем скоро выйдет Crysis: Warhead. А у Mass Effect`а появятся целых два продолжения. Следите за новостями.
2. Конечно, есть. Например, Fraps.

➔ Андрей (aka` Android AS) [skipped]

1. Розумієте я дуже великий прихильник Half Life (2). Та що там прихильник – я просто фанат! Встиг борідку відростити, окуляри купив, і ходьку з ломиком в кишені. Прошу Вас зробити спец по цій грі.
2. В моїх краях важко дістати справді класну гру. Чи не могли б ви організувати якусь доставку іграшок поштою?!
3. Створіть рубрику «Жизнь замечательных людей» в якій будете розповідати про життя героїв та їхній світ, або описувати сюжет та імовірні кінцівки.

➔ 1. Да ты прямо страшный человек. Наверное, у тебя боятся ночью спрашивать дорогу и стрелять сигареты? За ломик +1 – никогда не знаешь, когда он может пригодиться. Например, им можно разуплотнять горемастеров компьютерного дела.
2. Наш журнал, как это не прискорбно, не занимается доставкой, а тем более – продажей дисков. Но для этого есть Интернет-магазины.
3. На счет рубрики поразмыслим. Главное – найти место, куда ее ставить.

ОТВЕТЫ НА КОНКУРСЫ

июльского номера (№7 2008г)

Игроскоп:

1. Nissan skyline GT-R Z Tune
2. Saleen S7R
3. Сан Франциско
4. Детройт
5. 335 км/ч

Отгадай геймтрек:

1. The Sims 2
2. Doom 3
3. Fallout 2
4. Rice Driver GRID
5. Worms 3

В этом номере мы подводим итоги июльского конкурса. О, да! Наконец-то мы увидели настоящую активность в «Распознай Геймтрек»! На этот раз количество желающих получить приз от Logitech увеличилось в 9 раз, да и качество ответов выросло – за призовые места уже боролись участники с тремя правильными ответами. В итоге главный приз, колонки Logitech G51, достаются Шевчуку Виталию из Киева, а второй приз – игровая гарнитура Logitech, отправится Ахтяму Ибрагимову (с. Ишунь, АР Крым). Приз редакционных симпатий – лицензионная версия Alone in the Dark достается Богдану Величко (с. Осокоровка, Херсонской обл.),

за уверенность в своих силах – он участвовал только в «Распознай Геймтрек», но при этом не угадал ни одной мелодии. В «Игроскопе» активность тоже подскочила, но незначительно. Правда, практически никто не смог ответить на все вопросы. По результатам проведенного розыгрыша первый приз – игровую мышь Logitech G9 и клавиатуру Logitech G15, выиграл Сергей Гречанюк из города Красилов. Второй приз – мышь Logitech MX518, выиграл Владимир Гавриш из Киева. А приз редакционных симпатий – лицензионный диск «СМЕРШ: Момент Истины», получает Данил Руссов, за точное определение скорости Saleen S7R.

Игроскоп

Всем борцам с демоническими силами – срочно ответить на вопросы к данным скриншотам, заполнить отрезной купон и отправить в редакцию журнала!



2. Максимальное количество модификаций оружия



1. Настоящее имя



3. Название приема



4. Имя существа



5. Количество ударов для победы

Среди всех приславших правильные ответы будут разыграны три призовых места. За первое – игровая мышь Logitech G9 и клавиатура Logitech G15, второе – игровая мышь Logitech MX518, и третий – приз редакционных симпатий (сИкрет!!!).

Распознай Геймтрек

Для участия в этом конкурсе нужно, чтобы у вас или у ваших знакомых был номер журнала с диском. На диске в разделе «Конкурс» можно найти пять тридцатисекундных отрывков саундтреков из игр. Отгадайте, из каких игр взяты мелодии, запишите их названия (игр, а не мелодий) в от-

резной купон и отправьте его в редакцию журнала. Среди приславших правильные ответы будут разыграны три призовых места. За первое – игровая акустика Logitech, второе – игровая гарнитура Logitech Precision Gaming Headset и третий – приз редакционных симпатий (опять-таки сИкрет!!!).

Аниме-конкурс

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

Аудио-конкурс

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

Игроскоп

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

№ 9
2008

* Ф. И. О.

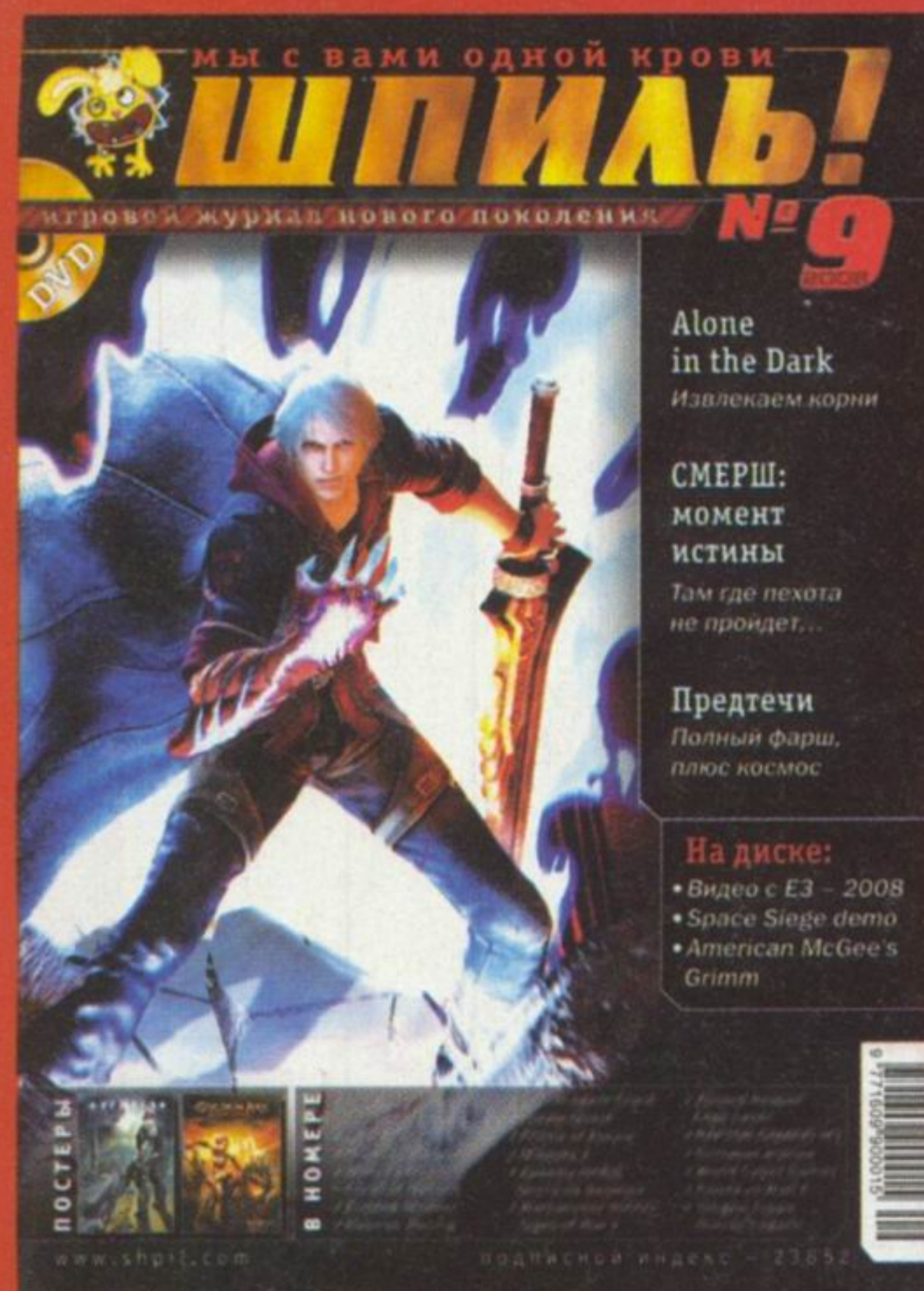
* Адрес отправителя (город, район, обл., почтовый индекс)

Контактный телефон

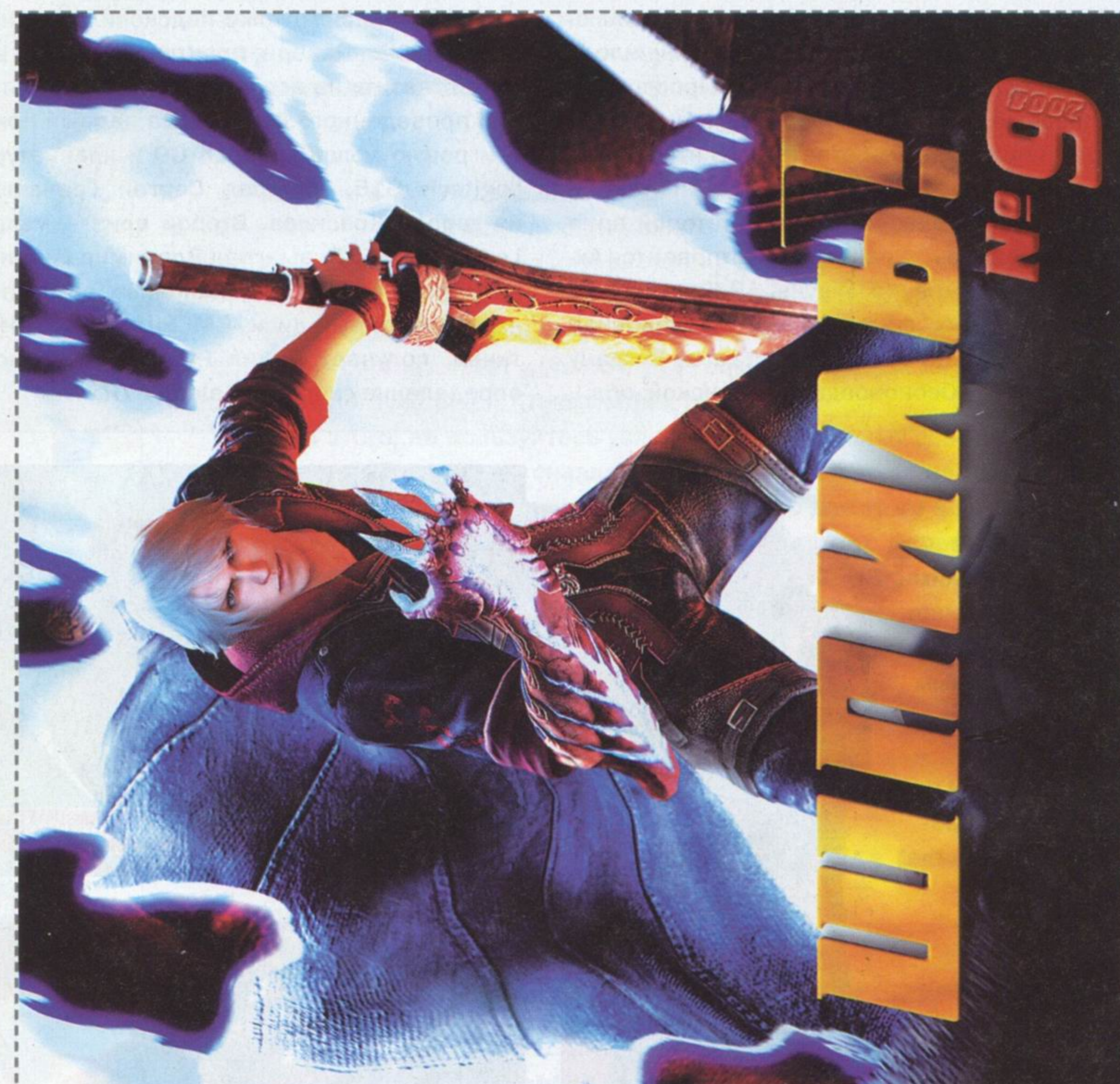
E-mail

ICQ

Графы с пометкой * обязательны для заполнения



ИГРЫ	ВИДЕО
<p><u>Демо версии</u></p> <p>Space Siege Sim City Societies Code of Honor 2 Sam & Max</p> <p><u>Полные версии</u></p> <p>Gore SE Absolute Survival Battleships Forever v0.88 Free civilization v2.1.5 Free colonization 0.7.4</p> <p><u>ПАТЧИ</u></p> <p>Overlord v1.2 Mount & blade v0960 Mass Effect1.01a GRID m1.2 Crysis v.1.2 Battlefield 2142 Avencast v104 Quake4 CMP Submissions King's Bounty music tracks Europe Universalis: Rome 1.3</p>	<p>Dragon age Fable 2 Fallout 3 Final Fantasy XIII Golden Axe: Beast Rider Gears of War 2 Lord of the rings: Conquest Mirrors Edge Mortal combat vs. DC Universe Operation Flashpoint 2: Dragon Rising Project Origin Red Alert 3 Resident Evil 5 Rise of the Argonauts S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky Street Fighter IV Spore This is Vegas Tomb Raider: Underworld Warhammer 40k Down of War II</p> <p><u>А также</u></p> <p>Обои рабочего стола Драйвера видеокарт</p>



НА НАШЕМ ДИСКЕ!